SPLINTER CELL: CONVICTION
стр. 76

№10 | 307 | 2010
ВТОРОЙ МАЙСКИЙ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 Р

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PSP



CAPTIVATE 2010

MARVEL VS. CAPCOM 3, LOST PLANET 2, DEAD RISING 2 И ДРУГИЕ ИГРЫ CAPCOM

SUPER STREET FIGHTER IV
стр. 36

ИСТОРИЯ РОЛЕВЫХ ИГР
стр. 48

L.A. NOIRE
стр. 28

ЭКСКЛЮЗИВ
ALAN WAKE
ДЕМОТЕСТ НА DVD

+

РУБРИКИ
КРОСС-ФОРМАТ
RETROACTIVE
TITSBUSTER
КРУГЛЫЙ СТОЛ
БАНЗАЙ

ПОСТЕРЫ: «Кабал Онлайн» и Splinter Cell: Conviction **ТАКЖЕ:** Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon | Dead or Alive Paradise | Future Wars

Слово редактора

Май 2010 #10 (307)





НА ОБЛОЖКЕ
Marvel vs. Capcom 3

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Capcom

Месяц до E3 – время особенное. Чем-то напоминает детство: когда считаешь дни до Нового года и инспектируешь шкафы, надеясь раньше времени узнать, какой подарок положат под елку родители. Все эти слухи насчет громких анонсов, приглашения на показы за закрытыми дверьми, списки подтвержденных игр, которые компании уж точно привезут на выставку, твиттерные намеки геймдизайнеров– как суета перед большим торжеством. Что расскажут о Gears of War 3? Появится ли Тецуя Номура, чтобы дать интервью насчет FF XIII Versus? О чем повествует и для какой платформы предназначается God of War III: Afterfall, которая прокралась в E3-список Sony? Каково это – играть на 3DS?

И самое главное, праздник каждый раз удается, даже если какие-то пресс-конференции и показы настраивают на скептический лад. Взять, к примеру, прошлый год: озадаченная анонсом Wii Vitality Sensor, я пошла на стенд Sega, а там – демоверсия Bayonetta! И ее можно опробовать самолично, а не только смотреть, как разработчики исполняют невероятные комбо, крушат ангелов и постоянно заставляют черноволосую ведьму делать двойной прыжок, чтобы окружающие восхитились расцветающими на ее спине крыльями бабочки. Или вот еще зарисовка: Sony демонстрирует контроллер, который лишь недавно получил название PS3 Move. «Не поздновато ли?» – вертится у меня на языке, но на брюзжание времени нет: на очереди знакомство с демоверсией God of War III (тогда я так азартно дралась за Кратоса, что даже попала в фильм о создании игры).

Суматоха, шум и гвалт – мы прощаем E3 все неудобства за то, что она дарит нам три дня в компании еще не вышедших игр и их создателей, неизменно радует и удивляет. Обязательно дождитесь нашей видеоэкскурсии по выставке. Щедрый заряд энтузиазма гарантирован!

Наталья Одинцова, зам. главного редактора

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Степан Чечулин, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнеры-верстальщики
Екатерина Селиверстова, Олеся Дмитриева
Верстальщик
Наталья Титова
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@gameland.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
И. о. директора по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
devald@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Менеджер регионального развития
Ольга Зубарева
zubareva@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034
Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru,
podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком муникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Содержание

Игры как искусство

DVD №1.

Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
Alan Wake, Prince of Persia: The Forgotten Sands, Okamiden...
Подробное содержание – на стр. 141.

DVD №2.

Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:
ArmA II, Battlefield 2, Crysis, Doom 3...
Подробное содержание – на стр. 138.



92

Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретрохитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:
Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 92









128

Территория «СИ»

Чем живет редакция журнала и что волнует его читателей? Письма, ответы на вопросы, комментарии, а также очередная серия комикса «Консольные войны» и прочий креатив в ассортименте.

Также в номере:
Комикс («Правда игр»)





Комплектация

Постеры: Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction и «Кабал онлайн».



Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 72

Полное содержание


Твой стиль. Твое общение. Твой характер.
SAMSUNG
3G
A-GPS
Сообщества
U talk
Универсальный мессенджер
WiFi

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



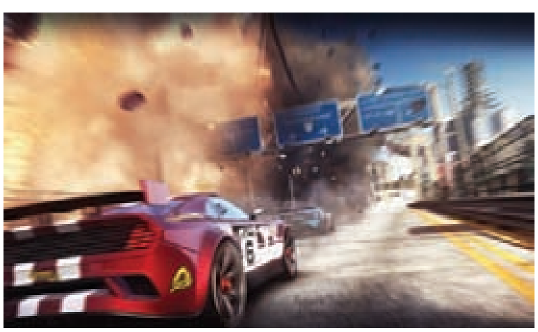
Наталья Одинцова

В Sega собираются пополнить цикл Yakuza очередным спин-оффом: для PSP готовится игра под названием Project K. Драться в ней предстоит так часто, как Кадзуме Кирю еще не приходилось. Нового героя, Тацую, исключили из школы (парень мутузил одного из соучеников в коридоре), но это ничуть не охладило его пыл. На улицах вымышленного токийского района Камуротё, знакомого ветеранам Yakuza, парень будет лезть на рожон не менее часто, чем в стенах учебного заведения. Про хост-клубы пока – ни слова, зато сообщается, что Тацуя, как всякий среднестатистический японец, любит есть (и, очевидно, ходить в раменные, где его покормят). Остается лишь гадать, когда европейские геймеры смогут (и смогут ли) ознакомиться с англоязычной версией Project K.





Самые ожидаемые игры редакции

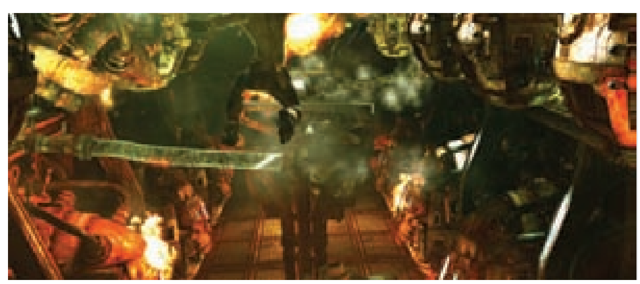


Alan Wake **(PC, Xbox 360)**	21 мая 2010
Batman: Arkham Asylum II **(PC, PS3, Xbox 360)**	не объявлена
Dead Space 2 **(PS3, Xbox 360)**	I квартал 2011
Gran Turismo 5 **(PS3)**	не объявлена
Mafia II **(PC, Xbox 360, PS3)**	III квартал 2010
Metal Gear Solid: Peace Walker **(PSP)**	18 июня 2010
UFC 2010 Undisputed **(PC, Xbox 360)**	28 мая 2010
Split/Second: Velocity **(PS3, Xbox 360, PC)**	21 мая 2010
StarCraft II: Wings of Liberty **(PC)**	II квартал 2010
The Last Guardian **(PS3)**	не объявлена

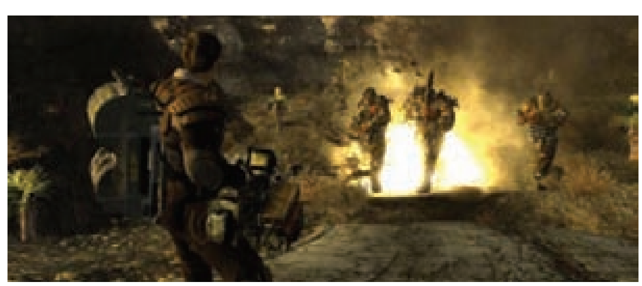
составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Enslaved (PS3, Xbox 360)



Fallout: New Vegas (Xbox 360, PS3, PC)

ОКУНИСЬ В ЯРКИЕ КРАСКИ

Благодаря применению технологии LED*, монитор LG E50 совмещает инновационный тонкий дизайн с исключительной цветопередачей. Разрешение Full HD** в сочетании с высокой динамической контрастностью позволит уловить каждую деталь изображения и насладиться невероятно сочными красками.



LED*

Монитор LG серии E50
www.lg.ru

LG
Life's Good



DUAL SCREEN — Двойной экран
AUTO — Автояркость
2-way stand — 2 способа установки
smart+ — Система "Смарт+"
MEGA CONTRAST RATIO — Высокий контраст
Energy Saving — Энергосберегающий
slim 17.5мм — Тонкий

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76
(бесплатная горячая линия по России). www.lg.ru

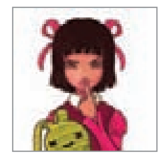
*Светодиодные технологии **Изображение высокой четкости ***Постигнуть неведомое

Новости

Самые важные события игрового мира



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Между тем Дэн Эмрич, коммьюнити-менеджер Activision, объявил, что бонусы, обещанные Весту и Зампелле, не исчезнут в карманах боссов издательства, а будут розданы сотрудникам Infinity Ward, которые в чужой стан не перебежали и «не пытались предположительно украсть секреты компании». Но близкие к Infinity Ward товарищи, пожелавшие остаться неизвестными, утверждают, что не все так просто: от геймдизайнеров требуют сперва взять на себя дополнительные обязательства по работе.

Боссы Infinity Ward ушли к EA

Уволенные основатели Infinity Ward Джейсон Вест и Винс Зампелла «отреспаунились» в игровом бизнесе, основав компанию Respawn Entertainment. И сразу же подписали договор с EA Partners о распространении их грядущих игр – планируя, естественно, все права на свои творения оставлять за собой. Поскольку Activision до сих пор владеет брендом Modern Warfare (хотя Вест и Зампелла пытаются сейчас оспорить это в суде), Respawn будет создавать нечто совершенно новое.

Тем временем из Infinity Ward валом повалили топовые разработчики. Очевидно, так и не дождавшись обещанных бонусов, из студии ушли ведущий дизайнер Тодд Элдерман, главный программист Франческо Джильотти, ведущие аниматоры Марк Грисби и Пол Мессерли, программисты Джон Ширинг и Рэйм Винсон, дизайнеры Мэки Маккэндиш, Стив Фукуда и Зид Райк, художник Крис Черубини. Пока что ни один из них не объявил, что присоединился к новой команде своих бывших руководителей.

При этом анонимный источник из Infinity Ward утверждает, что студия продолжит существование: в ней осталась еще добрая сотня людей, которые не хотят уходить или из-за денег, или по идейным соображениям, не желая отдавать сериал Modern Warfare в чужие руки.

Activision тем временем подала встречный иск против Веста и Зампеллы, обвиняя их в саботаже разработки, нарушениях контракта и тайном сговоре с конкурентами (последнее в свете нового партнерства с EA кажется неоспоримым). Уход ведущих разработчиков, по слухам, до смерти напугал руководство издательства, но официальная позиция Activision такова: «Подобный поворот событий позволит многим восходящим звездам проявить себя в следующих Call of Duty».

«Мы очень хорошо обращаемся с нашими разработчиками, – уверяет Томас Типпл, исполнительный директор издательства. – Мы предоставляем им творческую свободу, а если их игры успешны, то они получают больше, чем где-либо еще». Вдобавок ко всему в Activision заявляют, что из-за успеха DLC к Modern Warfare 2 подняли прогнозы доходов компании в текущем квартале.



ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

ДЖЕФФ БРАУН, ELECTRONIC ARTS:
«Это все равно, что сказать: "Беговая лошадь, которую я застрелил в прошлом месяце, выиграла Тройную корону!"».

Продажи консолей

PS3	Xbox 360	PSP	Wii	DS
34.22 млн	39.54 млн	57.71 млн	70.53 млн	130.13 млн



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Если стоимость перехода на бесплатный западный сервер как раз составит разницу между ценой российского издания и европейского, почему бы и нет?

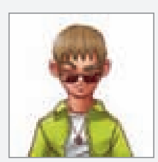
StarCraft II по абонентке

Blizzard Entertainment объявила, что StarCraft II: Wings of Liberty выйдет на Западе в обычном ($60/€60) и коллекционном ($100/€90) вариантах, причем, купив любую версию, геймеры смогут сколь угодно долго наслаждаться сражениями через обновленный Battle.net. В коллекционку войдет артбук на 176 страниц, стилизованная под солдатский жетон Джима Рэйнора USB-флешка на 2 Гбайт с оригинальной StarCraft и аддоном Brood War, CD с саундтреком, DVD с фильмом о создании новинки, комикс и, наконец, питомец для играющих в World of Warcraft. Заявлена ли коллекционка для России? Конечно же, нет.

Нас ждут два издания Wings of Liberty – DVD-упаковка за 999 руб. и джевел за 499. В стоимость первого комплекта войдет год игры в сетевом режиме на русскоязычных серверах Battle.net, а купившие второй смогут наслаждаться мультиплеером StarCraft II всего лишь 120 дней. За дополнительную плату нам предложат помериться силами с поклонниками StarCraft II из других стран Европы на отдельных европейских серверах Battle.net. А чтобы играть на русскоязычных серверах по истечении отведенного времени, нужно будет раскошеливаться на абонентский взнос, размер которого пока что не объявлен. Еще раз: ни в одной другой стране за StarCraft II не потребуют помесячной оплаты. У нас – только так.



КОММЕНТАРИЙ
АРТЁМ ШОРОХОВ



Главное – как цифры подать. В рубрике LNC, например, есть эта же новость, но – со ссылкой на абсолютные числа. В самом деле, Nintendo достаточно 54%, чтобы всех обогнать.

PS3 и Xbox 360: борьба за сетевое лидерство

Исследовательская фирма The Diffusion Group сообщила, что в США пользователи PlayStation 3 выходят в онлайн чаще, чем те, кто приобрел консоли других компаний. 78% респондентов, владеющих приставкой от Sony, заявили, что подключили ее к Сети, в то время как для Xbox 360 результат чуть меньше – 73%, а для Wii и подавно – лишь 54%. По словам представителей проводившей опрос фирмы, консоли имеют наибольшие шансы стать мейнстримовыми платформами для передачи потокового видео (на манер виртуального видеопроката Netflix).

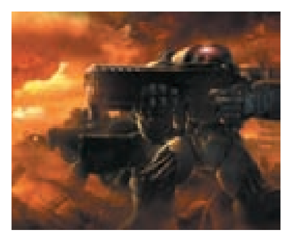
Microsoft, естественно, такие результаты не устроили. «Нужно также обращать внимание на уровень пользовательской активности в онлайновых сервисах, особенно когда бесплатные услуги сравниваются с платными, вроде Xbox Live», – заявили представители компании и указали на статистику NPD Group, свидетельствующую, что 48% всех онлайновых игроков используют Xbox Live и проводят в нем в среднем 7.3 часа в неделю, что превышает показатели всех конкурирующих платформ, включая PC (6.6 часов).

«Зеленая» Ubisoft

Ubisoft решила сделать свои релизы более экологичными. Так, начиная с Splinter Cell: Conviction, все PC-новинки компании будут выходить в кейсах из вторичного сырья. А PC-, Xbox 360- и PS3-версии Shawn White Skateboarding (релиз намечен на осень этого года) не снабдят бумажными буклетами – инструкцию (само собой, в цифровом формате) запишут прямо на диск с игрой.

Южнокорейский скандал

StarCraft давно уже стал едва ли не национальным спортом Южной Кореи. На исходы киберсостязаний делаются ставки, и топовые игроки неплохо зарабатывают на чемпионатах. Поэтому стоило ожидать, что появятся нечистые на руку товарищи, которые будут намеренно сдавать матчи, чтобы получить свою долю от букмекерских контор. Удивительно то, что в этом оказалось замешано до неприличия огромное количество народа – от геймеров до организаторов. Когда правда открылась, Корею начало лихорадить. Некоторые чемпионы уже заявили об уходе из про-гейминга.



PSP Room не бывать

На прошлой TGS Sony анонсировала аналог Home для PSP под названием Room. «Комната» должна была дать возможность пользователям создавать аватары, вести блоги, чатиться и находить товарищей по интересам. Сервис планировалось запустить еще в конце прошлого года, но, судя по официальному японскому сайту Room, на котором сейчас красуется объявление о закрытии проекта, дальше закрытого бета-теста дело так и не пошло. Sony благодарит тестеров и обещает использовать полученные данные в будущих разработках.

Цифры и факты

Ёсинори Оно, отец Street Fighter IV, продвигает в Capcom идею новой Darkstalkers.

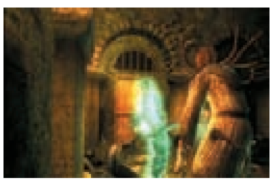
EA готовит версии Sims 3 для PS3, Xbox 360, Wii и DS. Релиз назначен на осень.

EA выпустит «Sims 3: Карьера», второе дополнение к Sims 3, в июне.

Capcom опубликует Last Ranker, RPG для PSP, в июле.

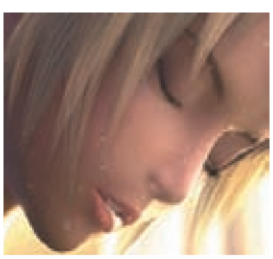
Demon's Souls все-таки выйдет в Европе

Namco Bandai объявила, что займется распространением нишевой, но от того не менее популярной экшн-RPG Demon's Souls на территории Европы. Уже 25 июня на прилавки поступит коллекционное издание, в которое войдут сама игра, саундтрек, альбом с иллюстрациями и книжка с советами по прохождению. Это издание будет единственным, поэтому если вы хотите приобрести Demon's Souls, не медлите.



Про бедную Айю замолвили слово

Хадзиме Табата, режиссер The 3rd Birthday и Final Fantasy Agito XIII, порадовал новостью о том, что разработка обеих игр продвигается ударными темпами. Agito публике покажут еще не скоро, зато о спин-оффе сериала Parasite Eve стоит ждать новой информации в самом ближайшем будущем. По словам Табаты, The 3rd Birthday «превзойдет все ожидания». Хотелось бы надеяться.



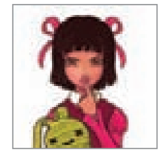
Следующий Silent Hill будет шутером?

Konami объявила, что чешская компания Vatra Games, состоящая из выходцев из Illusion Softworks (известных по Mafia и Hidden & Dangerous), разрабатывает для нее очередную часть Silent Hill. Мало того что за SH опять берется новая студия, так еще и жанр находящегося в разработке проекта Vatra Games – FPS! Подробности обещают раскрыть на E3, пока что известны лишь платформы – PC, PS3 и Xbox 360.





КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



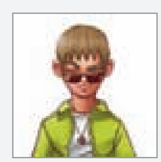
Один из закадычных друзей Кодзимы – Тосихиро Нагоси, главный идеолог сериала Yakuza, но слабо верится, что именно он возьмется за проект, нарушающий табу. Возможно, речь о Гоити Суде? И кстати, я обожаю Zone of the Enders: the 2nd Runner, но видимо, сиквел ждать еще долго придется.

Что задумал Хидео Кодзима?

Хидео Кодзима мастерски умеет удивить и заинтриговать. Недавно он написал в свой твиттер заметку, о которой через сутки раструбили все профильные интернет-издания: «Мой следующий проект нарушит одно из табу индустрии. Если я не справлюсь, моей карьере конец. Но иначе никак. Мне в этом году исполняется 47, и я делаю игры уже 24 года. Сегодня я нашел компаньона, который готов разделить со мной этот риск. Пока что это только один человек, но для начала уже хорошо». Пока все гадали, о чем идет речь (Кодзима возьмется за хентай?), звезда японского игропрома продолжала делиться планами на будущее: «У меня пока нет деталей, но название, геймплей, сюжет, персонажи, антураж, мехи, кастинг, графика, звук, начало и конец и ключевые сценки – все это я уже обдумываю». Упоминание о мехах достаточно недвусмысленно указывает на Zone of the Enders, сериал, который Кодзима давно хотел воскресить. Нарушение табу, однако, для мэтра важнее, чем ZotE. «Я оставлю мой следующий проект, когда займусь «Конфиденциальной Разработкой» – сообщил он в твиттере.



КОММЕНТАРИЙ
АРТЁМ ШОРОХОВ



При всей моей ненасытной любви к Sumo Digital и телесериалу, я никак не могу поверить, что у игры про Доктора Кто есть реальная аудитория.

Готовится игра про «Доктора Кто»

Чарльз Сесил, автор классических адвенчур Beneath a Steel Sky и Broken Sword, привлечен к работе над игрой по мотивам самого известного британского телесериала. Doctor Who: The Adventure Games будет состоять из четырех двухчасовых «интерактивных эпизодов», дополняющих сюжетную линию телеверсии. Мэтт Смит, одиннадцатый доктор, и Карен Гиллан, играющая Эми Понд, озвучат своих героев. Разработкой займется Sumo Digital (известная по Outrun 2006, Sega Superstars Tennis и Sonic & Sega All-Stars Racing), а сценарий придумает команда, работающая над телесериалом. Объявлено, что враги зрителям уже знакомы, да и большинство локаций тоже известны, но специально для игр придумают такое местечко, куда доктора судьба еще не заносила. Самая хорошая новость заключается в том, что эпизоды будут совершенно бесплатными: их предложат скачать в версиях для PC и «Макинтошей» с сайта BBC. Первая часть интерактивных приключений повелителя времени выйдет уже в июне.



LOST PLANET 2 ™
Реклама
ОДИН ЗА ВСЕХ И ВСЕ НА ОДНОГО!
БОЛЬШАЯ ОХОТА
GAMES.1C.RU | WWW.SOFTCLUB.RU
WWW.LOSTPLANET2GAME.COM
16
www.pegi.info
PlayStation Network
PS3
XBOX 360
CAPCOM
©CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED. "", "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

CAPTIVATE 2010

Несколько лет назад выставка E3 сменила формат, усохла, и крупнейшие игровые компании по весне начали зазывать журналистов на собственные мероприятия. Сегодня – на UbiDays в Париж, завтра – на Midway Gamer's Day в Лас-Вегас. На поверку это оказалось так удобно (целый день, а то и два наедине с играми одного издательства, против нескольких часов в шуме и гаме E3), что мини-выставки не исчезли и после восстановления «большой E3». Например, Captivate 2010 по пользе для дела стоит поставить на одну доску с GamesCom и выше «Игромира». Ради живого общения с десятком геймдизайнеров от Capcom (на TGS привозят двух-трех) не жалко и потратить 27 часов на перелет в Гонолулу.

Внизу: Слева направо стоят: Йосинори Оно (Street Fighter IV), Мотохиде Эсиро (Okamiden), Кейдзи Инафуне (Dead Rising 2, да и все остальное), Хироюки Кобаяси (Sengoku Basara и, кстати, Devil May Cry 3, 4), под ними – самка комодского дракона Шарлотта из зоопарка Гонолулу (возможно, прототип босса-мэскота Lost Planet 2). Пользуясь случаем, процитирую господина Оно: «Street Fighter IV была second most pirated PC game of the year. Мы польщены, но Super SF IV на PC не выйдет, пока мы не придумаем, как с этим бороться».

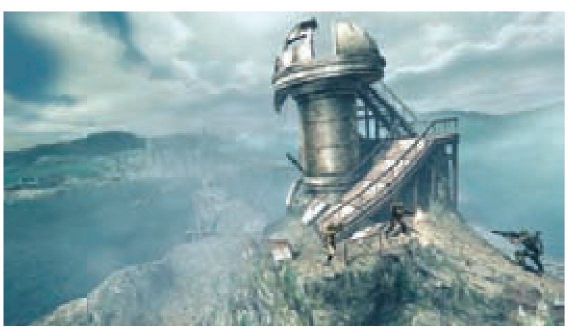


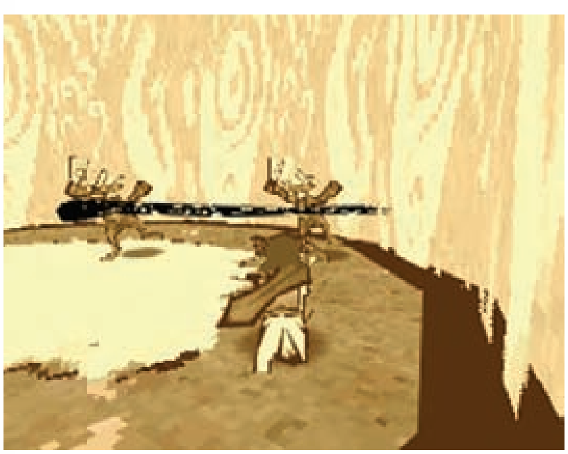


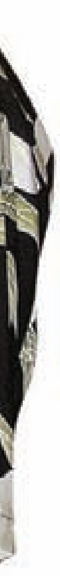
Константин Говорун











В редакции долго гадали, кто и почему выбирал место проведения Captivate 2010. «Почему Гавайи? – спрашиваю я Дзюна Такеути, продюсера Lost Planet 2, – Неужели чтобы подчеркнуть, что действие LP2 переносится из арктических пустошей в пышные джунгли?». «Нет, просто бросили монетку, – смеется он. – Да и нельзя сказать, что Гавайи были нашим источником вдохновения. Есть собирательные образы уровней, хорошо понятных геймеру: снежная пустыня, джунгли, город. Берем один из них, выдумываем монстров, которые бы могли жить в таком месте, в особенности – боссов, и строим вокруг них игровые карты».

Captivate 2010 начинается с речи Кейдзи Инафунэ, главного по всем разработкам Capcom (примерно как Сигеру Миямото в Nintendo и Хидео Кодзима в Konami). Несколько лет назад мы встречались на E3, но тогда «всего лишь» создатель сериалов Mega Man, Onimusha и только-только анонсированной Dead Rising тушевался перед прессой и оставался в тени Синдзи Миками и его коллег по студии Clover. Сейчас к Инафунэ не пробиться – многие иностранные сотрудники Capcom прилетели на мероприятие только, чтобы перекинуться с ним словечком и попросить совета.

За несколько дней до Captivate стало известно: Capcom анонсирует новую игру, продолжение культового сериала. Что это может быть – Devil May Cry 5, новая Onimusha? – гадали геймеры на форумах. Интригу удалось сохранить до конца: когда кадры с логотипом Marvel vs. Capcom 3 показались на экране, шквал аплодисментов оказался вполне искренним. Что неудивительно: в зале – сплошь адекватные люди, журналисты из ведущих мировых СМИ (от России – только «СИ»), которые искренне любят игры и увлекаются ими с детства. Французы, например, очень мило принесли SNES-картриджи с Megaman на автограф к Инафунэ. В разговорах совсем не слышно типичного бла-бла насчет «рубить бабло», «движок – отстой». Людям интересно, почему в Sengoku Basara самурай неканонично дерется на кулаках. Марает, так сказать, руки. И все мгновенно поняли шутку из трейлера Bionic Commando: Rearmed (Новинка! Теперь герой умеет ПРЫГАТЬ!). Остается вспомнить презентацию Alan Wake на «Игромире» и вопрос из зала («А что, у вас тут как Resident Evil, но без зомби?»).

Сюрпризы раскрыты – и прессу пропускают через череду презентаций и интервью. Больше всего восторгов – от Dead Rising 2, главной зомби-игры сезона (в отсутствие Resident Evil), и любимого детища Инафунэ. Ее разработка – давно уже не секрет, мы видели ее за закрытыми дверьми еще на Tokyo Game Show 2009, но до сих пор прессе показывали лишь маленькие и не самые важные кусочки игры – например, совершенно безумный мультиплеер, стилизованный под телешоу. Ходили слухи, что нормального сингла и вовсе не будет, и в угоду моде Dead Rising 2 уйдет в полный онлайн. К счастью, этого не произошло, и на Captivate все желающие прошли два уровня игры. По десять, кажется, раз. Инафуне-сан шутит: «Видели в трейлере маленькую девочку, дочку Чака? Я сам отец, и моей малышке – столько же лет. Я вот смотрю на Dead Rising 2 и думаю, смог бы я так же защитить дочку от зомби, если бы пришлось? Хотелось бы надеяться, что да. И, кстати, напишите у себя в журналах, что я себя ассоциирую с главным героем Dead Rising 2, и в каком-то смысле вы можете в игре управлять мной!» Вот, собственно, пишем.

Диск с превью-версией Super Street Fighter IV уже лежал в редакции «СИ» (вернее, дома у Жени Закирова), когда я приехал на Captivate. Но Йосинори Оно подготовил мини-сюрприз – рассказал о новых сетевых режимах игры, устроил мини-турнир среди журналистов и ответил на несколько наших вопросов, в том числе и заданный по просьбе наших читателей (насчет «будет ли PC-версия Super Street Fighter IV, ааа?»). Та же история и с Lost Planet 2: главным блюдом выставки был мультиплеерный режим, вернее даже подборка карт из DLC. Зато огромное удовольствие принесли англоязычные демки Okamiden и Ghost Trick; мы уже видели эти игры на TGS, но обрывочных знаний японского только-только хватило на то, чтобы разобраться с управлением. А ведь Okamiden делает ставку на сюжет, а крышесносящие диалоги Ghost Trick напоминают о лучших моментах Elite Beat Agents и Phoenix Wright.

Самой странной была, пожалуй, презентация Sengoku Basara 3, получившей название Sengoku Basara: Samurai Heroes. В первую очередь – потому, что все присутствовавшие притворялись, что Dynasty Warriors/Samurai Warriors не существует. Продюсер, например, с гордостью представил «новую игровую механику» с захватом контрольных точек (победил лидера отряда – лагерь перешел под контроль союзников) – в сериале-конкуренте такая же штука появилась много лет назад. Управление, интерфейс, даже баланс сложности – все честно заимствовано до последней запятой. Стоит напомнить, что и сеттинг, и даже имена персонажей (реальные исторические фигуры) в Sengoku Basara и Samurai Heroes идентичны. На мой вопрос о том, «не будут ли путать европейские геймеры вашу игру с Samurai Warriors», последовал ответ: «Нет, ведь Samurai Heroes у нас только подзаголовок и идет мелким шрифтом, а основное название – Sengoku Basara».

До Captivate 2010 ползли слухи о том, что Devil May Cry 5, возможно, поручат британской студии. Косвенно их подтвердил Кейдзи Инафунэ, слишком уж много слов уделивший работе с западными студиями. Вы удивлялись, почему Capcom (равно как и Square Enix, Konami) передает важные проекты разработчикам из США и Европе? Дело не в том, что тамошние геймдизайнеры лучше понимают потребности американских геймеров. Инафунэ говорит, что в идеале они хотели бы делать все игры сами. Но с каждым новым поколением приставок растет число людей, задействованных на одном проекте. И не рядовых программистов (эту работу можно скинуть на русских или индусов), а ведущих художников, сценаристов, геймдизайнеров. Поэтому с каждым годом внутренние студии Capcom (Инафунэ назвал их «Capcom mothership») выпускают все меньше игр. И новых специалистов на рынке не то чтобы очень много, поэтому штат так просто не расширишь. По сути, все в Осаке кто хочет и может работать в Capcom, уже там и устроены. Так что чем дальше – тем больше будет игр, готовящихся для Capcom заморскими партнерами.

Разумеется, фактор «выгоднее делать под американских геймеров» тоже учитывается. Дело в том, что в Японии в последние



Marvel vs. Capcom 3

Цикл Marvel vs. Capcom относится к «vs.-серии» файтингов, в которой персонажи двух компаний (например, Capcom и SNK, Capcom и Tatsunoko) собираются в одном большом меню и устраивают совершенно безумные потасовки (роботы против маленьких кавайных девочек и т.п.). С одной стороны, реверанс в сторону фанатов (которым очень хочется узнать, кто круче – Рю или Человек-паук), с другой – действительный серьезный, техничный файтинг. И самостоятельный притом – система боя придумывается с нуля, а не копируется из свежего «стрит файтера».

«Почему сейчас?» – первый же вопрос из зала. Продюсер удивляет цифрами: сейчас мы переживаем ренессанс двухмерных файтингов. Игра Street Fighter IV разошлась тиражом в три с лишним миллиона копий – больше, чем Tekken 6 и Soul Calibur IV, и это без учета PC-версии! Но самый большой сюрприз – успехи порта Marvel vs. Capcom 2 в формат PSN и Xbox Live Arcade. Игра десятилетней давности, хит времен Dreamcast, за неполный год была приобретена миллионом человек. Нельзя сказать, что мода на 3D совсем уж «прошла», но предубеждение против «устаревшего 2D» исчезло. Геймеры готовы покупать 2D-игры. Вернее, игры, где действие происходит на одной плоскости.



Оговорка не случайна – как и в Street Fighter IV, картинка Marvel vs. Capcom 3 фактически трехмерна и стилизуется под рисованные комиксы специальными эффектами. Продюсер извинился перед публикой, что вынужден упоминать слово «шейдеры» в рассказе об игре, но, дескать, иначе не объяснишь. Видео лучше любых слов – представленный ролик хоть и не показывает ничего о боевой системе, зато модели бойцов и работу тех самых шейдеров демонстрирует во всей красе. И, как и в Street Fighter IV, непосредственно драка будет идти в одной плоскости, без хождения по арене вглубь. С точки зрения геймдизайна – совсем как Street Fighter II.

Команда разработчиков Marvel vs. Capcom 3 в основном состоит из создателей культовой второй части. Из Street Fighter IV заимствуется только технология (да и то – шейдеры здесь будут свои), но не приемы, не боевая механика. Кое-что общее может быть с Tatsunoko vs. Capcom, но главный источник вдохновения – собственно предыдущая часть сериала. Marvel vs. Capcom 2 известна режимом «трое на трое», который в сиквеле обещали развить – продюсер пошутил – можно ведь и до «семь на семь» в итоге дойти. Главная задача – сделать игру дружелюбной к фанатам MvsC2, чтобы те быстро нашли любимые приемы и освоили новые.

Как и прежде, игра делается под неусыпным надзором Marvel. Но есть одно отличие. 31 декабря 2009 года производитель комиксов был куплен корпорацией Disney (за четыре с лишним миллиарда долларов). Disney уже имеет опыт создания кросс-игр (Kingdom Hearts со Square Enix). Отсюда вопрос – не появятся ли в Marvel vs. Capcom и диснеевские персонажи? Разработчики не подтверждают, но и не опровергают информацию – возможно, нас ждет еще немало сюрпризов. Но главное – в отличие от фильмов, игра делается в строгом соответствии с комиксами. Поэтому, скажем, Дедпул здесь появится каноничный, не как в последних «Людях-икс». Да и Железный человек совсем не похож на себя же из второй части кинолenты. «В Marvel vs. Capcom 2 был, наверное, самый плохой сюжет в истории файтингов», – смеется продюсер. И обещает в сиквеле рассказать более-менее вменяемую историю о том, как был собран капустник из тридцати с лишним персонажей (именно столько попадет в финальную версию игры), и чем они после этого занимались. Сюжетные ролики, и бои будут максимально стилизованы под комиксы – с облачками с текстом, смешными звукоподражаниями, раскадровкой действий.

Игра разрабатывается для PlayStation 3 и Xbox 360. Как и в случае с Super Street Fighter IV, теоретически сделать PC-версию несложно и интересно, но работа над ней не ведется. Дело в том, что Street Fighter IV среди пиратов стала «второй по популярности» игрой в 2009 году, и это никак не устраивает Capcom. На данный момент компания работает над эффективной защитой от копирования, а до тех пор выпускать PC-версию не намерена. Разумеется, в Marvel vs. Capcom 3 не обойтись и без онлайн-мультиплеера, ставшего стандартом де-факто в современных файтингах. Геймплейное видео и, возможно, демоверсию Capcom покажет на E3, а в продажу игра поступит примерно весной 2011 года.

Прямая речь

? Вот еще лет пять назад казалось, что 2D-файтинги – очень нишевый жанр, с маленькой фанбазой. И тут вдруг оказывается, что нет, миллионы геймеров снова играют в Street Fighter и Marvel vs. Capcom. Что случилось, почему внезапно люди перестали играть в 2D-файтинги, а теперь снова к ним вернулись?

Нельзя сказать, что жанр перешел из 2D в 3D, а теперь – обратно из 3D в 2D. По-моему, игры, вроде Tekken и Dead or Alive, до сих пор популярны. Точно так же нельзя сказать, что у одного из подходов есть существенные преимущества и какая-то собственная фанбаза. Все проще. Некоторое время компания Capcom не делала файтинги вообще. Любые. Наши ключевые конкуренты предпочли работать с 3D, и фанатов жанра этот подход устроил. 3D так 3D. Но когда мы приняли решение вернуться на этот рынок, то рассуждали так: раз уж мы в Capcom умеем делать 2D-файтинги лучше всех в мире, то нет смысла оглядываться на других. Поэтому модели персонажей у нас трехмерны, но механика сохранена классическая – та, которая хорошо знакома геймерам.

? Marvel vs. Capcom 2 была известна количеством персонажей, а у вас тут ожидается всего три десятка героев. Не расстроит ли это фанатов?

В третьей части мы фактически начинаем все с нуля. В MvsC2 мы могли использовать наработки первой части, а тут надо все делать заново – и боевую систему, и графику. Вы же понимаете, что чем больше персонажей – тем хуже баланс. А мы хотим сделать игру нормальным файтингом, а не балаганом бессмысленным. Поэтому сначала мы сделаем три десятка бойцов, отладим баланс, и тогда уже можно думать о расширении списка.

? А как вы собираетесь выбирать героев для Marvel vs. Capcom 3? Возьмете самых популярных из Marvel vs. Capcom 2?

Конечно, дело не обойдется без любимцев публики, вроде Морриган, но на Marvel vs. Capcom 2 ориентироваться не будем, даже наоборот. Приоритет получат персонажи из игр Capcom, которые вышли за последние десять лет, вроде Resident Evil 5, Devil May Cry 4. Да и у Marvel тоже есть кое-что новенькое.



Рюта Ниисима, продюсер Marvel vs. Capcom 3.

годы существенную часть аудитории отожрали социальные сети (не только игры для них, но и сами сети), приложения для мобильных телефонов и другие развлечения. Не другие типы игр, а именно что другие варианты провести время (которых лет десять назад просто не было). Именно поэтому основной источник дохода японцев находится на Западе. Проблемы в конкуренции с тамошними издателями они не видят, у Resident Evil 5, Street Fighter IV и Devil May Cry 4 с продажами все хорошо, миллионы копий. Даже нишевая Okami – и та 500 тыс. копий набрала в итоге. Что касается японского рынка, то у Capcom есть и подразделение, которое занимается мобильными играми (при этих словах у разработчиков появляется тоска в глазах) и отжирает ресурсы у mothership. Другое дело, что работают там в основном студенты за еду. Случаи того, чтобы человек уровня геймдизайнера крупного сериала пошел делать мобильные игры, как-то и не приходят в голову.

Вечером второго дня – ужин в компании Инафунэ, Blue Castle Games и их японских надсмотрщиков. Ведь к каждой внешней студии Capcom приписывает штатного продюсера, который присматривает за работой партнеров. «Слушайте, а кто конкретно выдумывает все эти смешные убийства зомби», – спрашиваю разработчиков. «Инафунэ-сан сочинил концепцию игры, а детали – плод коллективного творчества и канадской, и японской стороны. Никто уже и не помнит, кто конкретно придумал всаживать зомби сверло в голову, а кто предложил идею с двойной бензопилой». «А нет ли проблем с противниками насилия в играх? – задаю вопрос. Разработчики улыбаются. «А знаете, чем отличаются американские и европейские возрастные рейтинги?» И рассказывают, что в США довольно благодушно относятся к насилию на экране. В крайнем случае, лепят рейтинг M – и вперед. Но вот к сценам с сексом у цензоров постоянно возникают вопросы, поэтому их приходится модифицировать/вырезать, чтобы не попасть под Adult Only (в обычных магазинах такие игры вообще нельзя продавать). Или вот можно вспомнить историю с хаком к GTA, из-за которого пришлось отзывать нераспроданный тираж и переделывать там все. Соответственно, даже безобидные рисованные игры могут получить M только из-за того, что героиня слишком уж обнажена. Напротив, в Европе цензоры более чувствительны к насилию (как правило, игры с кровякой получают более жесткий рейтинг, чем в США) и более терпимы по отношению к сексуальным мотивам. Dead Rising 2 могут в Германии или Великобритании даже запретить, но тут ничего уже не поделаешь.

Капкомовцы расспрашивают о российской индустрии, а я пользуюсь шансом и задаю неформальные вопросы. Скажем, ночуют ли до сих пор разработчики в офисах? Дескать, несколько лет назад я был в гостях у Polyphony Digital и видел спальные мешки под столами. Японцы улыбаются: «Да, было дело. Но сейчас такое почти и не встретишь. Раньше люди умирали на работе, а теперь стараются не работать сверхурочно, ведь у всех – семья, дети, им тоже надо уделять внимание». Что ж, пилоты Capcom mothership сполна заслужили и вечера в домашнем уюте, и здоровый сон, да и отпуск на Гавайях – тоже. **СИ**

Dead Rising 2



Первая часть Dead Rising родилась из простой идеи. Раз Xbox 360 – консоль нового поколения, то на одном экране можно собрать много, очень много зомби. Уже весело, правда? Уже потом вокруг простой задумки выстроилась большая, цельная, самобытная игра, в чем-то напоминающая фильмы Ромеро. Вроде бы отрубаешь головы зомби, стараешься от них скрыться, а на самом деле – воюешь с человеческой жадностью и глупостью.

Для начала на Captivate 2010 показали нарезку из сюжетных роликов игры, чтобы доказать: в Dead Rising 2 есть диалоги и драматические моменты. Все то, что мы привыкли видеть в современных приключенческих боевиках. На практике, впрочем, эффект от слезливых сцен может быть разным. Главный герой, Чак, бродит по торговому центру и без труда может «заимствовать» одежду и аксессуары из разгромленных магазинов. Выглядит это обычно, гм, смешно (вплоть до девичьих джинсовых шортиков и розового топа, из-под которого проглядывает волосатая грудь), а ведь внешний облик героя сохраняется и в сюжетных сценах. Выражение лица у него, может, и правильное во всех случаях, но вот накладной красный нос и смешная шапка придают репликам… альтернативное звучание. Второе любопытное наблюдение: в сюжетных роликах игра настойчиво эксплуатирует то, что японцы называют фансервисом. Две красотки из ночного клуба похитили подружку Чака, а заодно решили еще и с ним подраться? Будьте уверены – камера выхватит самые смачные ракурсы прелестей девушек, а все их жесты будут максимально провокационны. Почти Bayonetta, но попроще, приземленней. Что ж, чего было терять продюсерам, ведь из-за небывалого уровня жестокости игра и так получит во всех регионах рейтинг 18+… Ах да, собственно история повествует о злодеях, стоящих за трагедией (очередной случай массового превращения людей в зомби), причем Capcom планирует выпустить на Xbox 360 платное дополнение Dead Rising 2: Case Zero.

Как и в первой части, действие игры разворачивается в реальном времени. Поэтому если вы не успеете на встречу с партнером (не забывайте смотреть на часы), его могут попросту съесть. Но пока до рандеву остается полчаса, можно просто побродить по гигантскому торговому центру, поискать полезные предметы и, конечно, убить как можно больше зомби. Чем эффектнее убиваете – тем больше очков. Подручное оружие можно не просто находить, но и конструировать самому. Бейсбольная бита плюс коробка гвоздей – получается шипованная палица. Пробуйте самые невероятные сочетания: грабли и

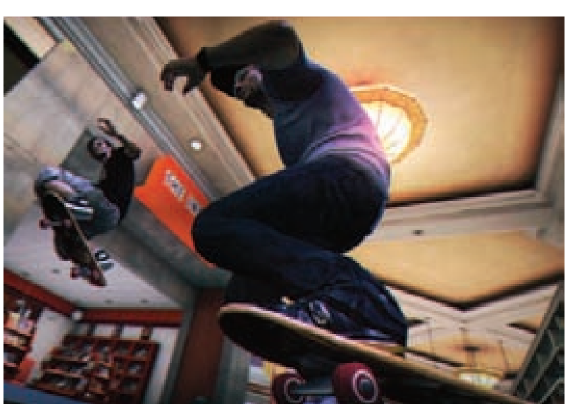












автомобильный аккумулятор, радиоуправляемый вертолет и динамит. Мой любимый вариант: гигантский игрушечный медведь и автомат. Поставил такого робота-убийцу посреди зала, и он сразу начинает строчить по зомби налево и направо. Как перебьет всех, медведя можно перенести на новое место. И так пока не кончатся патроны. Можно наблюдать за этим из безопасного места, похрустывая попкорном. К слову, нет никакой гарантии того, что с трудом собранная вундервафля окажется эффективной. Каска с дрелью выглядит здорово, но вам придется гоняться за одним-единственным зомби, чтобы надеть ему это чудо на голову и насладиться результатом. Бах – и обезглавили. Зрелищно, и очки капают. Вот только к этому времени друзья ходячего мертвеца непременно погрызут вам линейку жизни. А электрогитара с усилителем оглушает врагов вокруг, но не убивает (эдакая отсылка к Brutal Legend, кстати). Есть в игре и экономическая система. Собирайте доллары (например, разбивая кассовые аппараты) – на них можно у черных дилеров купить готовое и наиболее мощное оружие (если лениво искать/конструировать самому).

Новинка Dead Rising 2, продемонстрированная мне на Captivate, – режим для двоих игроков. В любой момент можно пригласить друга через Xbox Live или PSN, чтобы он присоединился к вашей игре. Все заработанные очки, деньги и оружие он сохранит и после отключения, но по сюжету продвинется только хозяин игры. Поэтому речь здесь идет не столько о совместном прохождении, сколько именно о помощи друга. С появлением напарника все становится проще. Во-первых, зомби-то больше не становится, и вдвоем их колотить легче. Во-вторых, напарник может «оживлять» потерявшего всю линейку энергии друга. Хотя, конечно, самое интересное – это сами придумывать себе взаимодействие, не предусмотренное разработчиками. Например, пока один сражается с зомби, второй катит к нему столик с коктейлями. Дескать, тебя покусали, друг? Вот, выпей, поможет. Выглядит здорово.

В последние годы режим «пригласи друга» появляется во всем большем и большем количестве игр, и здесь уместно пересказать слова Кейдзи Инафуне. Секрет успеха кооператива кроется в особенности психологии японцев. Им дико некомфортен соревновательный мультиплеер. Ладно там еще американские шутеры от первого лица, где и персонажей интересных нет, и вообще все некрасиво. Но даже японские файтинги в Японии на самом деле не так уж сильно популярны, как многие думают. Только 10% продаж Street Fighter IV пришлось на Японию, все остальное – Запад. Примерно та же история – с Tekken, Soul Calibur. Эти игры, как правило, делаются на экспорт. Зато японцам очень нравится работать в команде с друзьями/коллегами. Это было и во времена SNES/MD и кооператива за одной приставкой (Final Fight и т.п.), нравится и сейчас. Феноменальный успех Monster Hunter – лишнее тому подтверждение. Сама же идея того, что можно позвать друга, чтобы тот помог побить злого босса, как-то невероятно вштыривает.

Поэтому Dead Rising 2, с одной стороны – сюжетно-ориентированный боевик с персонажами, заданиями, боссами и прочим. А с другой – социальная игра для тех, кто хочет вдоволь посмеяться над прикольно умирающими зомби, показать смешные моменты друзьям (и у себя дома, за одним телевизором, и в онлайне), а в сложных местах – попросить их о помощи.

Okamiden

Несколько лет назад студия Clover подарила нам Okami (PS2, позже – Wii) – невозможно красивую историю о волчице-богине Аматэрасу. Японская игра, и совершенно не в стилистике аниме – за основу была взята традиционная живопись Страны восходящего солнца. Самым близким и, пожалуй, единственным аналогом Okami считалась The Legend of Zelda Сигеру Миямото. Создателей Okami уже нет на службе Capcom (они основали студию Platunum и делают Vanquish для Sega), но дело их живет. Митохиде Эсиро, продюсер Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth and Onimusha 2: Samurai's Destiny, взялся продолжить дело коллег и бросить вызов Миямото еще раз – теперь на портативной платформе.

Okamiden мы видели еще на Tokyo Game Show 2009, но в японской версии разобраться оказалось непросто. Другое дело сейчас – англоязычный обучающий режим быстро объясняет, как пользоваться новыми функциями Небесной кисти. Ведь герой в игре мало того что другой (Чибитерасу, то бишь детеныш Аматерасу), так их еще и два. На спине у волчонка катается розовощекий мальчик с потешным мечом, и им тоже можно управлять. Только косвенно.

В отличие от первой части, в Okamiden логических загадок стало больше, а экшна меньше. На первых уровнях есть как уже знакомые пазлы («дорисовать» сломанный мост, чтобы перебраться на другую сторону), так и новые. Дело в том, что Чибитерасу может скидывать партнера со спины. Например, чтобы в одиночку пробежать по ненадежному парапету, который обрушится под весом обоих. Или послать человечка вперед – нажать кнопку, открыть сундук, активировать рычаг. Для этого достаточно «Небесной кистью» прочертить партнеру дорогу. Делается, как вы догадываетесь, стилусом. Применений у кисти, как и прежде, множество. Мешает камень на дороге? Гневным росчерком распилите его пополам? Пейзаж портит засохшее дерево? Поколдуйте стилусом, и оно внезапно обернется цветущей сакурой. А если на стене выгравировано солнце, потрите – и оно воссияет во славу Аматэрасу.

Бои, впрочем, тоже есть. Волчонок пускает во врагов диск (им же можно разбивать предметы) кнопкой A, а в особых случаях перечеркивает гадов стилусом. Как правило, монстры видны на уровне сразу, но иногда (очень редко, правда!) Чибитерасу натыкается на random encounter – совсем как в JRPG многолетней давности! Как поясняет продюсер, это не дает геймеру совсем уж расслабляться. А то зачистил уровень, и гуляешь смело – не пойдет. Есть в игре и боссы, но, как и в The Legend of Zelda, меряться с ними придется не линейками жизни, а интеллектом. По сути, одна ходячая логическая загадка, а не бой.

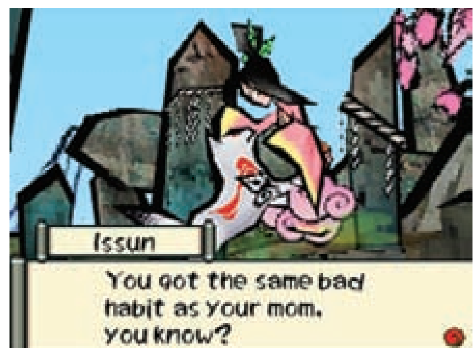
Два тестовых уровня пройдены – и очень хочется еще. Да, похоже на The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, но незабываемый колорит Okami бережно сохранен. Претензии к графике (DS, все же, куда слабее PS2) быстро отметаются, настолько симпатичен волчонок. «А кто ваша аудитория?» – спрашиваем мы продюсера. «В первую очередь, фанаты первой части. Ценители хороших японских игр. Конечно, если Okamiden чаще чем обычно будут покупать девушки, мы не обидимся. Но цель – отнюдь не в расширении аудитории. В конце концов, первую Okami купило полмиллиона человек». А почему тогда DS? Не PlayStation 3 с новым модным контроллером, не Xbox 360 и Project Natal? «Изначально идея Okami строилась вокруг Небесной кисти, вот только рисовать на PS2 было неудобно – аналоговым джойпадом. На DS геймер физически держит стилус, касается им экрана – лучший способ передать самую идею кисти, которой в обычной жизни выводят иероглифы.»

Особый повод для гордости – сценарист Okamiden, Юкинори Китадзима. Именно он сочинил сюжет визуальной новеллы 428: F?sa Sareta Shibuya de. В России ее, конечно, мало кто знает, но японский журнал «Фамицу» поставил игре 40 баллов из 40 возможных (девятый случай в истории издания), что говорит о многом. Продюсер Okamiden считает, что его игра тоже сможет увлечь сюжетом, и по драматичности опередит первую часть.

Остается добавить, что игра Okamiden на выставке Captivate 2010 была анонсирована для американского и европейского рынков. Релиз – в 2011 году.











Справа: Врен считает, что этот мальчик похож на Наталью Одинцову, но это неправда. Однажды мы опубликуем спец на тему «как отличать японских мальчиков от девочек по трем основным признакам».



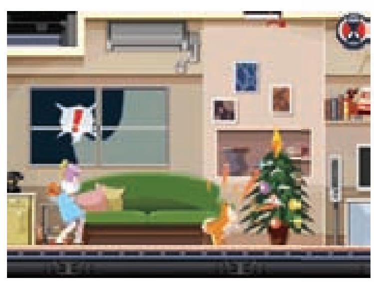


Ghost Trick

Главный герой – труп. Бездыханное тело, над которым рыдает симпатичная девушка. Герой страдает амнезией – не помнит, кто он, как погиб, что это за подруга рядом с ним. И не очень понимает, почему его душа не тусит в раю или аду, а до сих пор болтается рядом с бренной оболочкой. Внезапно появляется мужик с пистолетом, стреляет, и к первому трупу присоединяется второй. Внутренний голос, однако, говорит герою: «Ты можешь спасти ее! Воспользуйся силой, призрак!».

В Ghost Trick неприкаянная душа умеет делать три вещи. Первая: вселяться в неодушевленные предметы, находящиеся поблизости. Прыгая из одного в другой, можно перемещаться на большие расстояния. Вторая: включать режим полтергейста. Дверца холодильника непроизвольно открывается и закрывается, вентилятор включается сам собой, велосипед весело крутит колесами или бибикает звонком. И, наконец, третья: перемещаться назад во времени. Так что погибшую подругу можно спасти: достаточно отправиться на пять минут назад и помешать убийце. Например, сбросив ему на голову тонну железа.

Ghost Trick часто сравнивают с 16-битной игрой Haunting Starring Polterguy, где тоже можно было прыгать из вещи в вещь и пугать живых людей. Здесь, однако, вся соль – в том, чтобы изучить набор доступных предметов и найти правильный способ пройти уровень. Это головоломка – для тех, кому нравится поломать голову над красивыми задачками. Однако Ghost Trick – еще и безумно красивая игра с яркими диалогами и интересным сюжетом. А красивейшая анимация заставляет вспомнить о других древних хитах – Flashback, например. Настоящее игровое искусство, без шуток.



Внизу: Комната жилого помещения изобилует интересными объектами для полтергейстирования. Или полтергейстования?







Lost Planet 2

«Интернет на Гавайях не очень, вот заодно и потестируем игру в жестких условиях», – смеется Дзюн Такеути, продюсер Lost Planet 2. Пресса рассаживается за консолями, берет в руки джойпады.

Итак, мультиплеер. Для начала журналистам показывают режим генерации персонажей – за ним можно провести час-другой, настраивая внешний вид бойца, его жесты, оружие. «Совсем как в RPG», – приводит сравнение Такеути-сан, и с ним нельзя не согласиться. Но, в отличие от Oblivion, что ни делай в редакторе – персонажи получатся или смешные, или красивые, но никак не страшные. Есть и готовые модели известных героев – из Resident Evil и даже Gears of War. «Можно ли будет сыграть за Данте?» - тут же спрашиваю я. Увы, ничего подтвердить нельзя, но… Мы живем в век DLC, и любую консольную игру для PS3 и Xbox 360 можно расширить и улучшить.

Журналистов делят на команды и вываливают на карты из Map Pack #1 DLC. Если есть «номер 1», то будут и другие, – тут же уточняет Такеути. Но этот уже готов, появится в сети одновременно с игрой. Бой начинается, я бегу к ближайшему меху – это оказывается здоровый вертолет. «Он предназначен для двоих геймеров, – рассказывает ассистент и помогает моему соседу забраться на место стрелка. Мы взмываем в воздух над морской базой, а внизу уже бегают пехотинцы, шагают боевые машины… Мы с напарником с удовольствием расстреливаем парочку с высоты – красота! Но капкомовец уже что-то шепчет противникам – дескать, вот оружие, которое принудительно катапультирует из вертолета, и это на нешуточной высоте. Главное – попасть… Не могу сказать, что Lost Planet 2 – лучшая мультиплеерная игра ever, но шагающие роботы напомнили мне машины из «Аватара». Я закрываю глаза, представляю себя на месте бравых земных пехотинцев, расстреливающих синих обезьян, и мотивация тут же налаживается.

Вторая карта демонстрирует бои под водой; впрочем, это с тем же успехом могли бы быть и сражения в космосе. Уровень построен вертикально, в поисках врага нужно медленно подниматься вверх или спускаться вниз. Восемь бойцов совершенно потерялись на его просторах, и за десятиминутную партию я насчитал пять выстрелов и один труп. «Победила дружба», – подумал я и пошел общаться с Такеути-саном.

Версия для PC пока не готовится, займутся ей, если «придумают для нее что-то, чего нельзя было сделать на консолях». Впрочем, главный вопрос был один: а что с синглом в игре, интересно ли будет играть в одиночку? Продюсер замялся: «Вообще-то, мы оптимизировали ее для кооперативного прохождения. Конечно, у нас есть три бота с продвинутым AI, и при желании можно играть в одиночку. Но, пожалуйста, передайте вашим читателям – пусть попробуют выйти в Интернет и собрать команду. Уверен, им понравится». Я его совету, пожалуй, последую.

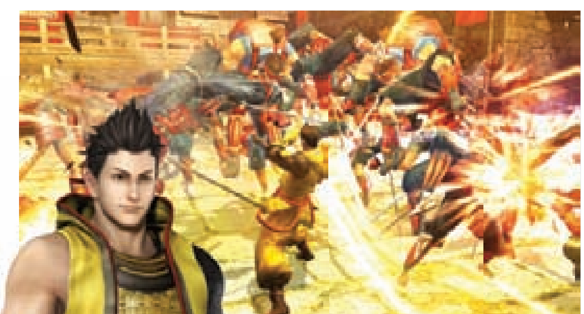
Внизу: Его фамилия – Гуррагча, его позывной – «Пират из джунглей».













Вверху: Один в поле – воин. Одним махом семьдесят семерых побивахом. Семь раз ударь, один раз убей. Продолжите этот ряд самостоятельно.

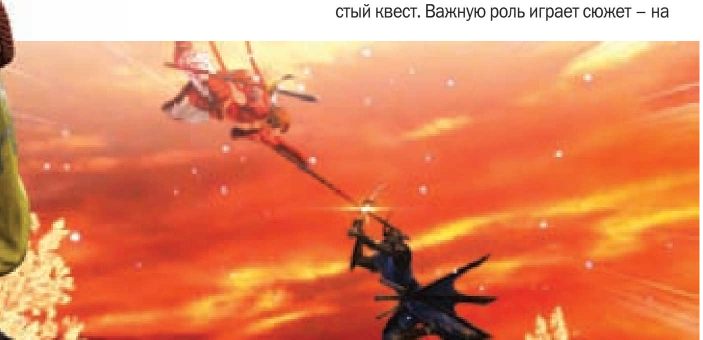
Sengoku Basara: Samurai Heroes

Период феодальной междоусобицы в средневековой Японии зовется Sengoku (Warring States), самый известный персонаж той эпохи – Ода Нобунага, жестокий правитель и эффективный менеджер. Но есть и десятки других личностей – дайме, самураев, ниндзя и даже простых крестьян – чьи имена вошли в историю, а затем попали в игры циклов Onimusha, Kessen, Samurai Warriors и Sengoku Basara. Раз за разом геймдизайнеры выдумывают альтернативные сценарии, в которых Японию объединяет не Тоётоми Хидеёси, а кто-то другой. «Слушайте, а у вас на родине нет ли городских сумасшедших, которые требуют прекратить искажать историю и бередить раны нации?» – спрашиваю я Кобаяси-сана. Тот машет рукой: «Нет, нет, это ведь все было давно, да и в Японии было столько войн, что смешно страдать по этому поводу».

Суть Sengoku Basara хорошо знакома любому, кто видел Dynasty Warriors или Samurai Warriors. Главный герой, генерал армии, ввязывается в битву; его солдаты (сотни и даже тысячи) бегают туда-сюда, дерутся с другими AI-болванчиками, но особо толку от этого нет. Чтобы победить в сражении, надо внести свой вклад – пробиться к вражескому генералу и одолеть его в поединке, захватить важный пункт (ворота, мост) или выполнить заковыристый квест. Важную роль играет сюжет – на фоне обязательно звучат реплики союзников («помоги, командир, а то нас убьют!»), врагов («отведай честной стали, никчемный самозванец») и нейтралов («звезды подсказали, что в этой битве мы должны предать и ударить вам в спину!»). Главный герой – эдакий супермен, поэтому ему несложно пройтись от одного конца карты до другого, отправив на тот свет сотню-другую солдат и с десяток офицеров.

Самое важное отличие Sengoku Basara от Samurai Warriors – визуальный стиль, и отчасти сюжет. Дело в том, что Samurai Warriors выросла из Dynasty Warriors, а та в свою очередь – из китайских псевдоисторических мифов о летающих супервоинах (см. кинобоевики, вроде «Героя» или «Затаившегося дракона»). Они, конечно, приукрашивают действительность, в целом следуют духу оригинальных эпосов (причем именно китайских), в первую очередь – «Троецарствию». Напротив, Sengoku Basara использует логику, стилистику, лексику аниме-сериалов, поэтому мир игры менее рационален, и от него можно ожидать чего угодно, вроде гигантских роботов-самураев с тесла-пушкой. Продюсер посмеивается: «Меня часто спрашивают, умели ли настоящие японские самураи драться шестью мечами одновременно. Увы, нет. Да и фехтовать двумя копьями – тоже полная глупость. И что с того?»

Сериал Sengoku Basara появился на свет во времена второй PlayStation. Его первую часть в США локализовали под названием Devil Kings, вырезали все отсылки к японской истории, поменяли все имена персонажей на европейские (думая, что западным геймерам так будет интереснее). И игра провалилась. Поэтому теперь свежую часть Sengoku Basara локализуют как есть. А почему? Да потому что конкуренты успешно продают Samurai Warriors покупают в количествах, да и Ода Нобунага, по-моему, американским геймерам уже известен лучше, чем Александр Македонский. Хотя есть другое, более точное сравнение. «Do you like Starin?» - спрашивает меня за обедом кто-то из Capcom. «Ну, это противоречивый персонаж, - отвечаю я. – Вроде вашего Нобунаги». Японец понимающе кивает. Такие вот уроки истории.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

НА ЧТО РАВНЯТЬСЯ Мультиплеерный приставочный шутер Battlefield 1943 стал самой быстро продаваемой игрой в истории цифровой дистрибуции – за первый же месяц в PSN Store и Xbox Live Arcade разошлось больше миллиона копий. А в конце марта 2010 года EA объявила, что одни только пользователи Xbox Live скачали ее миллион раз. Данные о продажах в PSN Store пока не обнародованы.



ТЕКСТ
Сергей Гоцман

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Ignition
Российский издатель:
отсутствует
Разработчик:
Zombie Studios
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
лето 2010 года
Онлайн:
www.playtangodown.com
Страна происхождения:
США



› Blacklight Tango Down

С Blacklight все не так очевидно, как кажется с первого взгляда. Когда представитель Zombie Studios связался с редакцией «СИ» и предложил сделать материал об их новой разработке, поначалу идея не вызвала у нас энтузиазма. Илья Ченцов даже попросил разработчиков первым делом ответить на один простой вопрос – «что может быть интересного в очередном шутере о нерусском спецназе в русских декорациях»?

Blacklight – название сверхсекретного подразделения военных, находящегося в непосредственном подчинении министра обороны США. Туда специально отбирают лучших полевых оперативников различных американских спецслужб: ЦРУ, рейнджеров, «морских котиков» и отряда «Дельта». Действие разворачивается в недалеком безрадостном будущем: стремительный прогресс в области науки и техники приводит к загрязнению окружающей среды, человеческая цивилизация загибается. По пока что не выясненным причинам бравых чудо-спецназовцев забрасывают в Восточную Европу, в мегаполис Балик. В этом царстве пластика, стекла и бетона плохо все – цветастые рекламные щиты соседствуют с зонами повышенного радиоактивного заражения, а эпидемия неизвестного вируса породила так называемую лихорадку Кью (Q-Fever) – инфицированные становятся необоснованно агрессивными и абсолютно невосприимчивыми к боли. Попытка правительства взять под контроль ситуацию (а заодно превратить вирус в оружие) провалилась. С недавних пор город оказался во власти военизированной террористической организации «Порядок» (The Order) – ее руководство стремится любой ценой остановить распространение вируса и найти противоядие. Но единственным средством для поддержания хотя бы видимости правопорядка в городе лидеры группировки считают тотальный контроль и запугивание гражданского населения. Что интересно, в Балике все вывески и предупреждающие знаки написаны на безграмотном русском, а из динамиков звучит ломаная русская речь с сильным английским акцентом.

Внизу: Уже известно, что большим минусом HR-визора станет запрет на использование оружия, пока он включен – прямо как злосчастный фонарик из Doom 3.





Реактивная динамическая броня солдат гораздо лучше защищает от пуль, нежели бронежилет. Кстати, ее тоже можно модернизировать.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Сетевой шутер в антураже антиутопического мира будущего – об американском спецназе, террористах и без малого зомби-вирусе. Исключительно цифровая дистрибуция и «бюджетная» цена в $19.99.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что играть в «собери автомат своей мечты» будет увлекательнее, чем собственно в шутерную часть. Или, того хуже, что и модификации оружия окажутся однообразными и скучными.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что разработчики не зря выпытывали секреты новейших разработок у своих друзей из Минобороны США, и арсенал нас не разочарует, а то и удивит.

Только сетевая?

Об одиночном режиме пока что не сообщается ничего, и разработчики всячески увиливают от ответов на вопросы о сингле. Поэтому сейчас трудно сказать, будет ли он вообще, а если даже и будет, то в каком виде: предложат нам полноценную сюжетную кампанию, или всего лишь матчи с ботами на мультиплеерных картах.

Ограничение на восемь бойцов в каждой команде ставит крест на возможности отыграть массовое сетевое побоище: разработчики подчеркивают, что их детище – именно тактический командный шутер. На момент релиза планируется десять карт, варьирующихся по размерам от совсем крохотных до огромных. Список игровых режимов (пять штук) пока тоже не конкретизируется.

Научная нефантастика

Хотя игровой мир создан по правилам фантастических антиутопий, в пресс-релизах раз за разом повторяется фраза «science fact, not fiction» – «научный факт, а не вымысел» – по крайней мере, когда речь идет об экипировке. Сотрудники Zombie Studios уверяют, что все представленное в игре оружие создано на основе реально существующих прототипов или разработок Минобороны США. EMP-гранаты, отключающие всю электронику в радиусе поражения, для компьютерных игр не новость, а вот Hyper Reality Visor – устройство, позволяющее солдатам видеть электрические импульсы и электромагнитные поля (это поможет, например, обнаружить противника, укрывшегося за стеной) или Digi-гранаты, которые выводят из строя такую чудо-оптику, представляются нам куда более интересными и необычными. Продвигаясь по служебной лестнице (на которой будет семь десятков ступенек), игрокам предстоит открывать новое вооружение и броню, а также улучшения для них.

Цифра говорит сама за себя

Blacklight будет распространяться исключительно «в цифре» – через PSN Store и Xbox Live Marketplace для приставок, а на PC, скорее всего, через Steam. Серьезным преимуществом цифровой дистрибьюции разработчики считают цену – $19.99, как у «бюджетных» игр в западных магазинах. При этом Blacklight делается на движке Unreal Engine 3.0 и претендует стать в один ряд с Call of Duty: Modern Warfare 2 или Battlefield: Bad Company 2, хотя, на наш взгляд, ее куда правильнее будет сравнивать с Battlefield 1943 – сетевой стрелялкой для консолей, распространяемой исключительно через онлайновые службы. Пометка «скачиваемая игра» уже давно не означает «неполноценная», но послужной список Zombie Studios заставляет задуматься о том, насколько крут окажется результат их трудов. Надеемся, нас приятно удивят. **СИ**

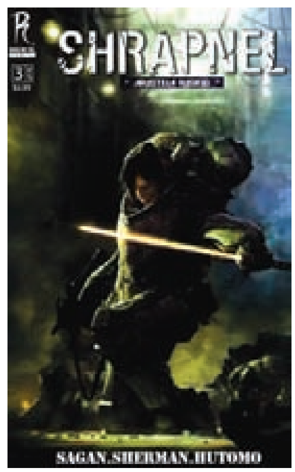
Zombie Studios – игры, комиксы и госзаказы

С 1995 года студия выпустила в свет целый ряд произведений, половина из которых посвящена войне, вторая же – так называемые «игры по лицензии». Delta Force: Task Force Dagger, аддон Rogue Spear для Tom Clancy's Rainbow Six, сериал Spec Ops – даже лучшие из творений Zombie Studios весьма посредственны. Прошлогодняя Saw: The Video Game оказалась весьма недурственной, но лишь как игра по мотивам фильма.

Еще у Zombie Studios есть отдельный бренд Direct Action Games, под которым выпускается совсем уж откровенный шутерный трэш: Combat: Task Force 121, World War II Combat, CQC – Close Quarters Conflict. С недавних пор компания объявила, что занимается не только разработкой собственных игр, но и продюсированием чужих проектов. Правда, пока неизвестно, сотрудничает с кем-то студия или нет.

Куда интереснее тот факт, что в 2003 году Zombie Studios участвовала в разработке аддона Special Forces к America's Army. Если кто забыл, этот бесплатный и достаточно крутой сетевой шутер был сделан на деньги Минобороны США, чтобы привлечь добровольцев в армию. Позже Zombie Studios отвечала за программную часть Virtual Army Experience – полноразмерного симулятора войны, разработанного на базе все той же America's Army. В течение последующих трех лет компания была вовлечена в создание так называемых «серьезных игр» для военных – например симулятора боевого вертолета AH-64D Apache и обучающей программы Convoy Trainer, предназначенной для подготовки американских солдат, отправляющихся в Ирак.

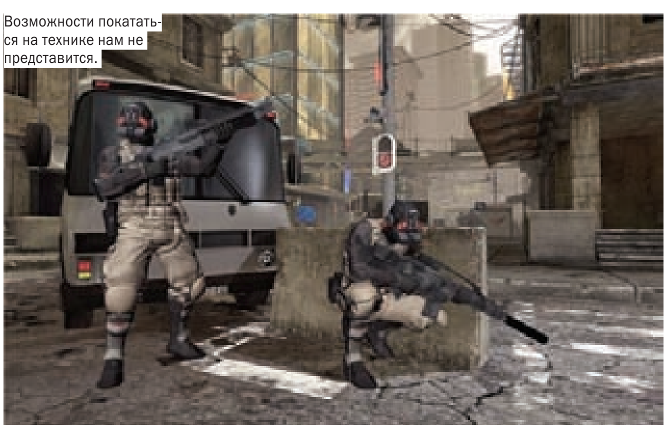
Но не госзаказами едиными интересна Zombie Studios. Исполнительный директор компании Марк Лонг (Mark Long) был соавтором фантастического комикса Shrapnel. Лен Вайсман (Len Wiseman), директор таких фильмов, как «Другой мир» и «Крепкий орешек 4», купил права на экранизацию Shrapnel. В свою очередь, Zombie Studios займется игрой по комиксу для PlayStation 3, Xbox 360 и PC. Blacklight: Tango Down ждет схожая судьба – Zombie Studios заключила договор с Fox Atomic, подразделением Fox Filmed Entertainment, о производстве полнометражной киноленты по вселенной игры. В планах – выпуск комиксов и дальнейшее продвижение своего бренда везде и всюду.

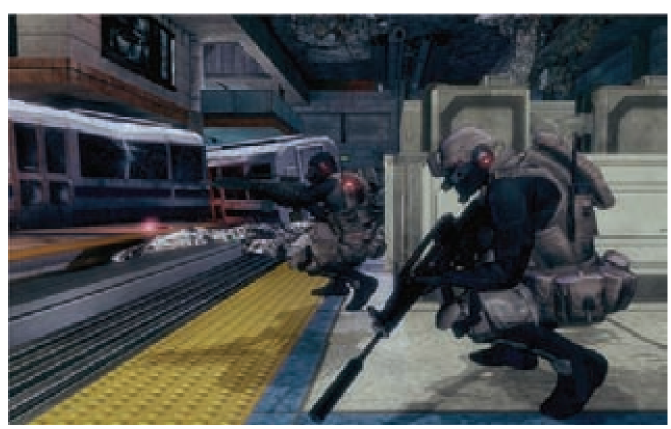




BLACKLIGHT НАХОДИТСЯ ПОД НЕПОСРЕДСТВЕННЫМ КОМАНДОВАНИЕМ МИНИСТРА ОБОРОНЫ США.

Внизу: The Order обвиняет правительство в неспособности остановить распространение вируса. Члены группировки гордятся тем, что именно они первыми начали бороться с эпидемией в зараженных районах.


Возможности покататься на технике нам не представится.



› Интервью: Zombie Studios

Так все-таки: «Что может быть интересного в очередном шутере о нерусском спецназе в русских декорациях?» На этот и другие наши вопросы отвечал Джарред Герритзен (Jared Gerritzen), ведущий проекта и геймдизайнер Blacklight: Tango Down.



?Насчет America's Army и «серьезных игр»... Как вообще удалось получить заказ на подобный проект? Был какой-то тендер, или пришли «люди в черном» и сделали предложение, от которого вы не могли отказаться?

«Серьезные игры» – прекрасная методика для обучения военных. Экономит деньги налогоплательщиков и бережет жизни солдат. Участие в разработке таких игр делает честь компании, мы очень дорожим отношениями с армией США. Но, к сожалению, я не имею права говорить или отвечать на вопросы о них, так как почти все, что связано с этими разработками, – засекречено.

?...Ох. Хорошо. Тогда давайте поговорим о Blacklight: Tango Down. В пресс-релизах вы делаете акцент на том, что разрабатываете первоклассную игру, которую придется приобретать по каналам цифровой дистрибуции. А почему бы не найти издателя, напечатать диски и не распространять ее как обычно, через розничные сети?

Мы считаем, что загружаемый контент (DLC) станет стандартом для индустрии в ближайшие пять лет. Просто попытайтесь вспомнить, когда вы последний раз покупали CD в музыкальном магазине – теперь все всё качают. Раньше подобные игры на консолях были маленькими из-за ограниченной емкости жесткого диска. Но когда это ограничение удастся преодолеть, вы увидите, что все больше и больше «полноразмерных» игр начнут распространяться через «цифру». Мы решили сделать игру, которую можно будет продать как DLC – выйти на этот рынок, пока его не захватили большие компании. По-моему, это хороший способ распространять отличные разработки, если у вас нет ста миллионов на маркетинг.

?...Следующий вопрос только из спортивного интереса – сколько человек делает игру?

В Zombie Studios три команды разработчиков, всего 65 человек. При этом подразделение Blacklight у нас самое большое – в проекте занято три десятка сотрудников, то есть почти половина штата.

?В трейлерах мы слышим русскую речь, а на скриншотах можно заметить вывески и надписи на русском. Место действия игры – Россия?

Нет. События разворачиваются в вымышленном городе несуществующей страны, где-то в Восточной Европе. Конечно, мы брали какие-то русские пейзажи за основу, но этим дело не ограничилось, скажем, часть декораций воссоздает центральную часть Сиэтла, где располагается наш офис.

?В одиночном режиме нам опять придется убивать своих соотечественников?

Ой, я пока что не могу распространяться об этом. Но поверьте мне, в ходе разработки ни один русский не пострадал.

?У меня есть вопрос, который я уже давно хотел задать разработчикам, так любящим декорации современной России. Все эти фразы и надписи что мы видим в играх... откуда вы их берете? Там постоянно всплывают грамматические, орфографические и смысловые ошибки.

Ха-ха, я знаю. У нас тут есть сотрудник, который умеет читать по-русски, и он постоянно меня ругает по поводу этих надписей, мол, все они сделаны безграмотно. Так что, да, какое-нибудь «All your base belong to us» наверняка есть и в Blacklight. Что тут сказать? Простите нас, мы будем совершенствовать свои знания.

?Хм, у нас есть безумная идея – почему бы не поручить составление надписей этому человеку? Или он только читать горазд? А какова будет основная фишка игры как тактического шутера?

Мне кажется, что самое крутое, что нам удалось создать, – это система апгрейдов оружия. Снаряжение можно модифицировать как угодно, и с ростом вашего ранга будет открываться доступ к новым деталям. Возможны буквально тысячи вариаций, так что каждый сумеет создать индивидуальное вооружение, максимально подходящее к его стилю игры. Менять можно все: дульный срез, рукоять, прицел, ствол, приклад, магазин, оптику и даже цвет камуфляжа. А присоединив к оружию метку (Weapon Tag), удастся получить специальную способность, недоступную другим.

Как мне кажется, у нас очень простая и понятная схема. Она будет основываться на очках прогресса, которые пользователи набирают в процессе игры. Чем больше у вас очков, тем богаче доступный арсенал оружия, оборудования и т.д. Много рассказывать не могу – сами понимаете, нужно хоть что-то приберечь и для будущих анонсов.

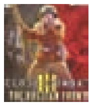
?И последний, чисто формальный вопрос – что насчет совместимости версий для Xbox 360, PlayStation 3 и PC? Общие сервера будут?

Нет. У каждой версии игры будут свои собственные сервера, с отдельной статистикой. **СИ**




HUNTER
HUNTER WINS!
ОХОТИМСЯ ЗА:
• ЛАЗЕРНЫЙ ДАТЧИК AVAGO (ЧАСТОТА ОБРАБОТКИ 12000 КАДРОВ В СЕКУНДУ).
• ПЕРЕКЛЮЧАЕМОЕ РАЗРЕШЕНИЕ: 90/360/810/1800/3600/5040 DPI.
• 4-Х ПОЗИЦИОННОЕ КОЛЕСО ПРОКРУТКИ В ВЕРТИКАЛЬНОМ И ГОРИЗОНТАЛЬНОМ НАПРАВЛЕНИЯХ.
• 9 ПРОГРАММИРУЕМЫХ КНОПОК
• 7 ПЕРЕКЛЮЧАЕМЫХ ИГРОВЫХ РЕЖИМОВ ДЛЯ ЗАПУСКА СЦЕНАРИЕВ-СКРИПТОВ, СОЗДАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ.
• РЕГУЛИРОВАНИЕ ВЕСА МАНИПУЛЯТОРА С ПОМОЩЬЮ НАБОРА ГРУЗОВ.
• ЭРГОНОМИЧНАЯ ФОРМА ДЛЯ УДОБНОЙ РАБОТЫ.
• СЪЕМНЫЕ БОКОВЫЕ НАКЛАДКИ РАЗЛИЧНОГО ПРОФИЛЯ.
• КЕРАМИЧЕСКИЕ НОЖКИ ДЛЯ ЛЕГКОГО СКОЛЬЖЕНИЯ.
• ИГРОВАЯ УТИЛИТА В КОМПЛЕКТЕ ДЛЯ ЗАПИСИ МАКРОСОВ.
• ПОДКЛЮЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ USB-ПОРТ.
OKLICK
HUNTER
РЕКЛАМА
WWW.OKLICK.RU

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ОТ ВАРГЕЙМОВ К ШУТЕРАМ Студия Atomic Games популярна в сравнительно узких кругах любителей пошаговых стратегий – за свою двадцатилетнюю историю контора разработала полтора десятка варгеймов в рамках сериалов V for Victory, World at War и Close Combat. Еще лучше она известна среди американских военных – для этих профессионалов в Atomic делали боевые обучающие симуляторы. Именно беседы с вернувшимися из Ирака морскими пехотинцами подвигли разработчиков на дебют в совершенно новом для них жанре шутеров.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ

Александр Цыганенко

PC

XBOX 360



Справа: Западные коллеги, имевшие честь наблюдать демоверсию Breach на выставках, умалчивают о качестве геймплея, зато отмечают серьезное отношение разработчиков к разрушаемости и один безрадостный факт – игра стабильно и довольно ощутимо подтормаживает.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PC
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Atomic Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Atomic Games
Количество игроков:
до 16
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.breachgame.com
Страна происхождения:
США

› Breach

Год назад пресса вяло хоронила Atomic Games. Дескать, после скандального закрытия Six Days in Fallujah денег у студии нет, из семидесяти пяти сотрудников в штате осталось чуть более десятка, да и те вскоре будут уволены. Но курилка до сих пор жив, дышит и всячески проявляет активность.

Новый проект компании, впрочем, на монументальность особо и не замахивается – ситуация, сами понимаете, не та. Несмотря на полнящиеся громкими заявлениями пресс-релизы, Breach – исключительно скромный многопользовательский шутер, сторонящийся сравнений с Modern Warfare 2 или Left 4 Dead. Он сделан без какого-либо участия издателей, распространяться будет самими сотрудниками Atomic через Xbox Live и сервисы цифровой дистрибуции (с гуманным ценником в $15), а собран, судя по всему, преимущественно из останков грандиозной по замыслу и благополучно почившей Six Days in Fallujah.

В Atomic Games получили свои пятнадцать минут мировой славы в апреле прошлого года, когда был анонсирован тактический шутер Six Days in Fallujah. Разработчики, напомним, тогда собирались с беспрецедентной натуралистичностью показать весь ужас реальных боевых действий – вплоть до того, что назвали свое детище шутером с элементами survival horror. Участники второй битвы при Фаллудже снабдили сотрудников студии огромным количеством информации, и игра обещала максимально точно воссоздать ужасы самой кровопролитной боевой операции в Ираке. К несчастью для разработчиков, общественное мнение оказалось не готово к восприятию «игро-документалистики», и в адрес только что анонсированного проекта со всех сторон посыпались стрелы критики, причем более всех возмущались представители разного рода общественных организаций. Дескать, память об иракской войне еще слишком свежа и эксплуатировать эту тему безнравственно. Дело закончилось тем, что боссы Konami, издателя игры, убоявшись народного гнева, взяли да и закрыли проект спустя всего двадцать дней после анонса.

ЦРУ вместо морпехов

С упомянутой Six Days in Fallujah новый проект роднит, помимо всего прочего, стремление к правдоподобности. Только на сей раз показаны будут не ужасы иракских улиц, а трудовые будни спецагентов ЦРУ, участвующих в засекреченных операциях по всему миру. Консультантов студия задействовала всегда – свою лепту они внесли и в разработку Breach, в подробностях поведав авторам об оружии, оборудовании и тактике цэрэушного Special Activities Division. Впрочем, толком влезть в шкуру оперативника не получится – ни сюжета, ни даже рудиментарного однопользовательского режима в Breach нет. А есть скромные и по консольным-то меркам сражения в формате «восемь на восемь» всего на четырех картах. Три из которых доступны с самого начала, а четвертая откроется, только когда игроки общими усилиями разнесут в щепки достаточное количество объектов на уровнях.

Разрушим до основанья, а затем

Тут мы постепенно подходим к краеугольному, так сказать, камню игрового процесса Breach – а именно к абсолютной разрушаемости всего и вся. Главный предмет гордости Atomic Games – эксклюзивный движок Hydrogen Engine, позволяющий уничтожить почти любые объекты в пределах досягаемости. Почти – потому как кое-что разработчики все же решили сделать неуничтожимым. Все ради геймплея, конечно, – ведь если дать игрокам разрушить абсолютно все, то они все и разнесут. И станут бегать по заваленной обломками пустоши – а это не то чтобы дико весело. Монолитными будут критичные для выполнения заданий конструкции, вроде дорог и мостов, по которым должен двигаться конвоируемый объект, лестниц, ведущих в разные части карты, и т. д. При этом авторы не устают твердить, что качественный уровень разрушений беспрецедентен даже для полноценных «коробочных» игр, не говоря уже о скачиваемых. Это, понятно, такая шпилька в адрес последних продуктов сериала Battlefield, и в первую очередь прямого конкурента Breach – Battlefield 1943. Разработчики неистово гордятся реалистичностью своего детища – пули пробивают перегородки в зависимости от их толщины и материала, гранаты проделывают в стенах (а также в полах и крышах) бреши, благодаря чему игроки могут, как заправские спецназовцы, самостоятельно решать, где именно окажется вход в здание с засевшим противником. Есть смысл сделать дыру в потолке над неприятелем и спрыгнуть ему на голову, или же обрушить крышу непосредственно на врага. Или, взорвав под супостатом пол, уронить того этажом-двумя ниже. Можно даже, цитируем пресс-релиз студии, «отстреливать от стены отдельные кирпичи» – практическая ценность этого действия, впрочем, остается для нас загадкой. Масса возможностей, в общем.

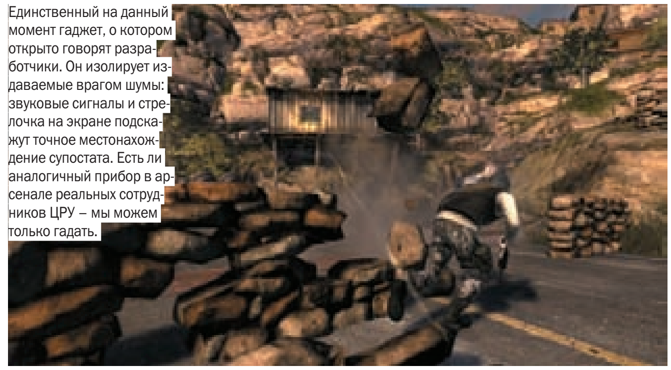
КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Опытные разработчики добротных пошаговых стратегий дебютируют в жанре шутеров от первого лица – и традиционно обещают переиначить сложившиеся устои, а результат напрямую поставлять пользователям через системы цифровой дистрибуции.

ЧЕГО БОИМСЯ? Дежурного шутерного набора в исполнении неопытных разработчиков. Отсутствия вменяемой поддержки игры после релиза. Пустых серверов, характерных для проектов без крупного маркетингового бюджета.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На интересные и понастоящему уникальные геймплейные режимы; отсутствие «тормозов» на больших и красивых уровнях с полной разрушаемостью. На вменяемый баланс разнообразного оружия, гаджетов и классов.


Среди обломков красиво парит снайпер – только что балкон, на котором он сидел, был цинично разрушен при помощи подствольного гранатомета.


Единственный на данный момент гаджет, о котором открыто говорят разработчики. Он изолирует издаваемые врагом шумы: звуковые сигналы и стрелочка на экране подскажут точное местонахождение супостата. Есть ли аналогичный прибор в арсенале реальных сотрудников ЦРУ – мы можем только гадать.

Революционные стандарты

Второй (и несколько менее очевидный) предмет гордости разработчиков – «беспрецедентная», опять-таки, система, которую они называют Active Cover. На самом же деле стрельба из-за укрытий в Breach – плюс-минус калька с давнишней Rainbow Six Vegas. Мы подходим к объекту, нажимаем на стик – персонаж к этому объекту прилепляется, а игра переключается на вид от третьего лица, при котором позволено ползать за укрытиями, высовываться или же стрелять вслепую. То есть все абсолютно стандартно, за исключением того, что укрытие тоже не вечно и вполне может быть разрушено. На этих простых принципах, собственно, и строится нехитрый, хотя и вполне бодрый геймплей Breach – прячемся сами, разносим в щепки укрытия противников, бегаем, стреляем. Динамичности добавляет и пресловутый реализм. Чтобы отправиться ждать респауна, достаточно словить всего-то пару пуль. Логично, в общем, – иначе для чего игре понадобилась бы так восхваляемая авторами система укрытий.

МОЖНО ДАЖЕ ОТСТРЕЛИВАТЬ ОТ СТЕНЫ ОТДЕЛЬНЫЕ КИРПИЧИ – ПРАКТИЧЕСКАЯ ЦЕННОСТЬ ЭТОГО ДЕЙСТВИЯ, ВПРОЧЕМ, ОСТАЕТСЯ ДЛЯ РЕДАКЦИИ ЗАГАДКОЙ.

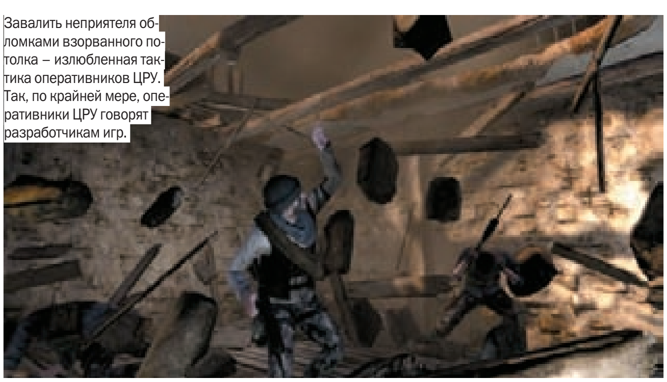
Классовая борьба

Чем дальше, тем больше в Breach инноваций. По заложенной еще Modern Warfare славной традиции, игрок за все свои действия набирает очки опыта, предназначенные для покупки оружия (его много), гаджетов (их двенадцать, но подробности до поры держатся в тайне) и прочей прокачки персонажа. Который может принадлежать к одному из пяти классов – Rifleman, Gunner, Sniper, Support и Recon. Последний – удел профессионалов, доступ к нему удастся получить, прокачав двоих вояк из стартового состава. О классовых различиях авторы помалкивают, сообщая лишь, что у элитного разведчика есть высокая скорость и доступ ко всем стволам, но нет бронежилета. Также создатели в один голос нахваливают уникальные, по их же собственным словам, игровые режимы. Таковых четыре, и все доступны с самого начала. Помимо не нуждающегося в представлении Team Deathmatch, заявлены Infiltration (захватываем территорию), Operations (собираем разбросанные по уровню ящики с оружием) и Convoy (одна команда охраняет, а вторая пытается уничтожить движущийся по уровню грузовик). Где-то здесь и сокрыта уникальность, потребовавшая в ходе разработки консультаций с сотрудниками спецслужб.

На данный момент попытки авторов Breach напоминают отчаянный бросок на амбразуру – сделанный из последних сил и во многом вопреки обстоятельствам проект, который должен либо спасти очевидно терпящую бедствие студию, либо окончательно ее похоронить. С учетом же послужного списка коллектива Atomic Games, обещанных «революционных» возможностей и того, что в сегменте бюджетных скачиваемых шутеров нынче правит бал прошлогодняя Battlefield 1943 от корифеев жанра из DICE – второй исход пока представляется значительно более вероятным. **СИ**

Двадцать восьмого марта на выставке Penny Arcade Expo двадцатилетний Джастин Мэй был пойман при попытке скачать игровой код Breach. Парень подключился к компьютерам находящихся на стенде сотрудников Atomic. Злоумышленнику удалось заполучить примерно 14 мегабайт данных, прежде чем он был обнаружен и попытался сбежать. Джастина вскоре задержали, доставили в участок, где он уплатил залог в $200, получил на руки повестку в суд и был отпущен восвояси. На судебное заседание Джастин, впрочем, не явился. Дэвид Трахтенберг от имени студии-разработчика уверяет, что ранее ни с чем подобным в компании не сталкивались, и в настоящее время начальство думает, какого наказания требовать для горе-хакера, на арест которого уже выписан ордер.




Завалить неприятеля обломками взорванного потолка – излюбленная тактика оперативников ЦРУ. Так, по крайней мере, оперативники ЦРУ говорят разработчикам игр.


Пресловутый элитный класс Recon. Разведчик, то бишь. Быстрый, но бронежилета ему не положено.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ДОЛГАЯ ДОРОГА TEAM BONDI Разработка L.A. Noire ведется уже свыше трех лет: при этом только сейчас о проекте стало известно что-то сверх общих фраз об открытом мире, вдохновленном «нуарными» кинолентами, и герое-полицейском. Team Bondi анонсировала приключения Коула Фелпса в октябре 2006-го, тогда же был обнародован первый трейлер. Предполагалось, что новинка выйдет исключительно на PS3. Затем она надолго исчезла с радаров, но в 2008-м президент австралийской ассоциации разработчиков игр, Том Краго, выступая на GC Asia 2008, обмолвился, что стильный триллер непременно увидит свет, хоть и не раньше 2009-го, причем в Team Bondi вовсю трудятся и над версией для Xbox 360.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



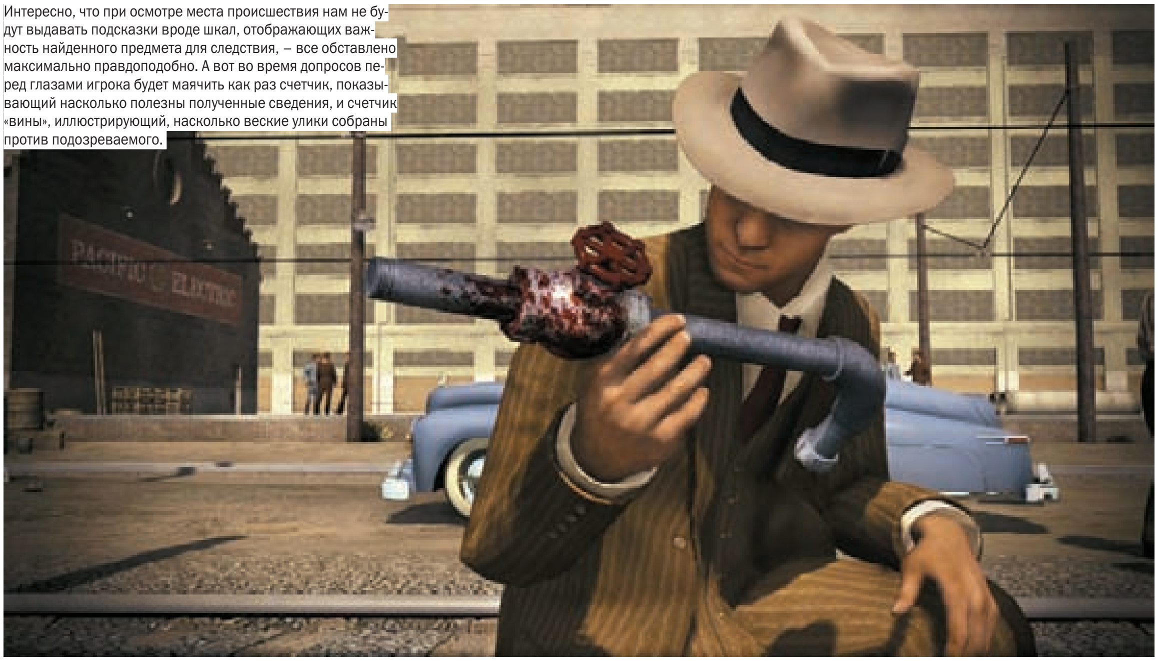
ТЕКСТ

Наталья Одинцова

PS3
XBOX 360

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay.historic
Зарубежный издатель:
Rockstar
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Team Bondi
Количество игроков:
1
Дата выхода:
осень 2010 года
Онлайн:
www.rockstargames.com/lanoire
Страна происхождения:
Австралия

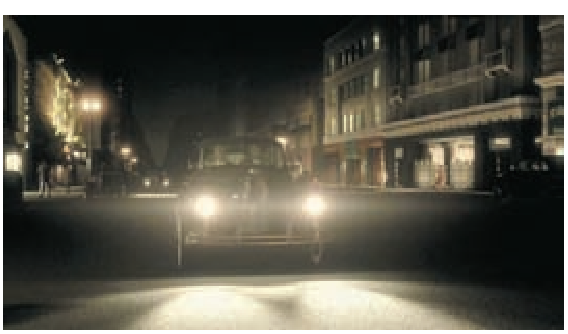


Интересно, что при осмотре места происшествия нам не будут выдавать подсказки вроде шкал, отображающих важность найденного предмета для следствия, – все обставлено максимально правдоподобно. А вот во время допросов перед глазами игрока будет маячить как раз счетчик, показывающий насколько полезны полученные сведения, и счетчик «вины», иллюстрирующий, насколько веские улики собраны против подозреваемого.

› L.A. Noire

Вторая половина сороковых годов прошлого века. Отгремела Вторая мировая, идут суды над военными преступниками, обостряются отношения между СССР и Америкой. Уинстон Черчилль в Фултонской речи вводит в обиход словосочетание «железный занавес» и напирает на опасность экспансии советского влияния в Европе. Конгресс одобряет внешнеполитическую программу президента Трумэна, согласно которой узакониваются вмешательства во внутренние дела стран вроде Греции и Турции, чтобы не допустить расширения социалистического лагеря. Госсекретарь США Джордж Маршалл предлагает план экономической помощи государствам Старого Света – Западная Европа принимает его условия, в том числе подчиняясь требованию убрать коммунистов из состава правительств.

В Голливуде между тем вовсю снимают «нуарное» кино – о мире городских джунглей, в котором каждый второй полицейский может оказаться продажным, политик – коррумпированным, а сногсшибательная белокурая красотка – расчетливой и эгоистичной. На экраны, помимо прочих, выходят «Почтальон всегда звонит дважды» и «Рожденный убивать». Черно-белые виды дешевых отелей и злачных заведений, саркастичные и циничные герои (зачастую – с лицом Хэмпфри Богарта), дух отчаяния, подозрительности и безнадежности – все это в послевоенные годы находит куда более сильный отклик у зрителей, чем когда-то популярные оптимистичные картины.



«Нуарным» настроением, как нетрудно догадаться уже по названию, будет пронизана и L.A. Noire, новая разработка Team Bondi (The Getaway). Время действия совпадает с началом холодной войны: открытый мир смоделирован по образу и подобию Лос-Анджелеса – такого, каким тот был примерно в 1947-м. Здешние улицы станут сценой для криминальных драм – инсценировок преступлений, найденных сценаристами в газетных и полицейских архивах тех лет. И, в отличие от GTA, главный герой вовсе не окажется тем преступным типом, который вымогает деньги у налогоплательщиков и сбивает старушек, разъезжая на ворованной машине. Во всяком случае, характеризуя копа Коула Фелпса, создатели упоминают о его верности моральным принципам. Конечно, за всю историю «нуара» найдется немало примеров персонажей, соблюдающих личный кодекс чести и при этом никак не производящих впечатление добропорядочных граждан – взять хотя бы безжалостного Сэма Спейда из «Мальтийского сокола». Вдобавок ходят слухи, что стражем закона Фелпс стал не от избытка сознательности, а желая забыть или искупить некие очень мрачные эпизоды из своей биографии (прямо как герой Red Dead Redemption). Продвигаясь вверх по служебной лестнице – от патрульного до сотрудника убойного отдела – ему предстоит не раз проверить на прочность свои убеждения. В стенах департамента хватает и нечистых на руку сотрудников, и охотников на «оборотней в погонах». Как бы то ни было, завязка такова: наш подопечный – вовсе не подонок. А кем он окажется в финале – пока неизвестно.

Вторая особенность L.A. Noire – пользоваться огнестрельным оружием придется куда реже, чем можно было бы ожидать от игры с пометкой «издано Rockstar». Внимание к деталям, проницательность и умение сопоставлять факты – главное подспорье полицейского. Когда слышишь такое заявление, первое же, что приходит на ум: расследования и судебные слушания в выпусках «Феникса Рай-

ЗДЕШНИЕ УЛИЦЫ СТАНУТ СЦЕНОЙ ДЛЯ ИНСЦЕНИРОВОК НАСТОЯЩИХ ПРЕСТУПЛЕНИЙ.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Под эгидой Rockstar, с открытым миром, про преступления и при этом вовсе не GTA. «Нуарное» настроение, «нуарный» антураж и реальные архивные дела, которые предстоит расследовать, руководя полицейским Коулом Фелпсом.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что интерактивный детективный триллер превратится в мешанину из киношных клише, что по-прежнему придется не расследованием заниматься, а логику сценаристов угадывать.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На интересные и сложные дела, на возможность виртуально побывать в Лос-Анджелесе конца сороковых, на разумный баланс погонь да перестрелок и следовательской работы.



та». Соберешь, бывает, улики, опросишь очевидцев, а дело с мертвой точки никак не сдвигается: и все потому, что где-то лежит оставшаяся незамеченной бумажка. Или же в суде ведешь перекрестный допрос, и никак не можешь понять, что же в высказываниях свидетеля противоречит фактам и какое именно доказательство надо предъявить. А то и наоборот – догадываешься, что да как, но не понимаешь, чем свои предположения подкрепить – вернее, чем, по логике сценаристов, их нужно подкреплять.

Признаться, когда в Team Bondi уверяют, что в L.A. Noire все будет не так, верится в эти слова с трудом. Действительно, истина в любом случае – только одна (для взятых из архива преступлений, разгадку которых в свое время так и не удалось отыскать, придумали наиболее вероятную концовку), но увеличилось не только число возможностей завалить дело, но и шансы докопаться до правды разными способами. Единственного правильного сценария, по словам авторов, нет: следствие обставят максимально правдоподобно. Так, например, Фелпсу предстоит осматривать места преступлений и дома подозреваемых. Где-то окровавленные трубы и важные фотографии валяются на виду (чтобы игрок не растерялся от обилия деталей, взгляд героя останавливается на ключевых предметах), иногда о местоположении, скажем, орудия убийства приходится догадываться – например, заметив его отражение в стекле. Если приглядеться к найденной улике, выяснятся интересные подробности: например, что на фото с обратной стороны нацарапана компрометирующая надпись, или что на магазинной квитанции указано имя покупателя – и оно не совпадает с именем жертвы. Все подобные сведения полицейский комментирует и записывает в блокнот: позже, в разговорах, он сможет предъявлять собеседникам собранные факты – в том числе и для того, чтобы, как в «Фениксе Райте», вывести лгуна на чистую воду.

Главное правило: все встреченные люди врут. Врут рабочие-железнодорожники и симпатичные вдовушки, бармены и таксисты. Не всегда потому, что утаивают имя преступника: кто-то просто боится полицейских, кто-то не хочет влипнуть в историю, а кому-то стыдно рассказывать незнакомому человеку о семейных дрязгах. И лицо, и жестикуляция моментально выдадут лжеца: в Rockstar не ждут, что каждый геймер в совершенстве овладел навыками доктора Лайтмана. Вопрос лишь в том, чей секрет действительно имеет отношение к делу, а чей – нет, и как выудить информацию. Способов три: обвинить, уговорить и надавить (конкретные формулировки выбирать не придется, только задавать тон беседы об интересующей теме из записной книжки). Если давить на очевидца слишком уж часто, тот уйдет в глухую несознанку и откажется от сотрудничества вообще.

Даже если не собрать всех улик или так и не вытянуть из свидетеля важные показания, все равно унывать рано. Чтобы разузнать, где скрывается мнимая жертва, можно, скажем, проследить за ее сообщником.

Вверху: Машины в L.A. Noire хоть и скопированы с ретро-моделей, но ведут себя совсем иначе, чем их прототипы: правдоподобностью пришлось пожертвовать, чтобы погони стали стремительнее. Правда, от анахронизмов вроде GPS-навигатора создатели все же отказались и предусмотрели дополнительный бонус для тех, кто будет честно ездить по городу: напарник поведает Фелпсу, что творится в послевоенном мире.

Внизу: Чтобы воссоздать дух послевоенного Лос-Анджелеса, в Team Bondi обратились к архивам. Сотрудники отсмотрели свыше 180 тыс. фотографий города; сколько старых карт и кинолент пришлось изучить, история умалчивает.

Чтобы лица персонажей L.A. Noire правдоподобнее выражали эмоции, в Team Bondi не стали использовать какую-либо из широко распространенных маркерных систему motion capture (информацию о мимике актера собирают, задействуя специальные датчики, и полученные сведения используют для корректировки уже существующей модели). Главный идеолог и сооснователь студии, Брендан Макнамара открыл новую фирму Depth Analysis, задачей которой было разработать для L.A. Noire технологию «сканирования движений» (motion scan). Тридцать две камеры, работая в парах, постоянно сканируют голову актера, который сидит в белой, звукоизолированной комнате. Они запечатлевают все – от цвета и текстуры кожи до движений лицевых мускулов. Результат – персонаж, который хмурится или смеется пусть и утрированно, но не из рук вон неестественно. Кстати, на роль Коула Фелпса пригласили Аарона Стэтона (если вы знакомы с сериалом «Безумцы» (Mad Men), то наверняка его узнаете).

И тут-то выяснится, чем работа американского полицейского отличается от расследований бельгийца Эркюля Пуаро: марафон по улицам и крышам за спугнутым преступником, перестрелки в ангарах, автомобильные погони (машины ведут себя не вполне аутентично, зато ездят быстро и управлять ими, по заверению создателей, удобно).

Интерактивный детектив от Team Bondi не на шутку интригует: и «нуарным» миром, и попыткой придать виртуальной копии Лос-Анджелеса правдоподобность, и непохожестью на GTA, и обещанными проверками на логику и внимательность. Хочется надеяться, что нас и впрямь ждет что-то особенное – такое, что даст фору обычным квестам, покорит разнообразием возможностей и преподнесет нечто большее, чем просто кальку как с популярных, так и не очень известных кинолент. **СИ**



PC
PS3
XBOX 360

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ИХ РАЗЫСКИВАЕТ МИЛИЦИЯ Борьба с триадами довольно часто становится центральной сюжетной линией многих боевиков, особенно азиатских. И неудивительно: история этого традиционного китайского сообщества насчитывает уже более двух с половиной тысяч лет, и сегодня триады занимают второе место по количеству преступлений (на первом по-прежнему итальянская мафия). По некоторым оценкам, в одном только только Гонконге более 160 тыс. членов триад, относящихся к разным преступным организациям. Весьма плодотворная тема для создания игры.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ





Слева: Есть много способов красиво отправить противника на тот свет.

Вверху: Перестрелки выглядят до зубовного скрежета обычными, так что вся надежда – на рукопашный бой.





ТЕКСТ
Степан Чечулин

› True Crime

Герои True Crime уже побывали в Лос-Анджелесе и Нью-Йорке, пришло время поставить на уши Гонконг.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
United Front Games
Количество игроков:
не известно
Дата выхода:
осень 2010 года
Онлайн:
www.truecrime.com
Страна происхождения:
Канада

В полне простительно ничего не знать о сериале, обе части которого получились весьма посредственными подражаниями GTA с копами в главных ролях. В первом выпуске предлагалось управлять правозащитником азиатом, который на улицах вечно солнечного Лос-Анджелеса давал прикурить местным головорезам, между делом разыскивая неожиданно пропавшего отца. В сиквеле его заменили шкафоподобным негром, место действия перенесли в Нью-Йорк, но суть игры от этого изменилась мало. Снова пришлось колесить по бесконечным улицам, вправляя мозги сбрендившим преступникам. По сути дела ничего нового, кроме замысловатого рукопашного боя, обе игры предложить не смогли, и были заброшены как геймерами, так и родным издательством. Однако боссы Activision никогда и ничего не забывают. И сейчас в стенах новообразованной студии United Front Games полным ходом идет работа над реанимацией бренда. Причем, учитывая весьма скромные успехи предыдущих выступлений, издатель постановил начать, так сказать, все с чистого листа – никаких цифр в названии, никаких интригующих подзаголовков. Правда, судя по тому, что сегодня демонстрируют разработчики, обновленная True Crime не то чтобы сильно оторвалась от корней, а весь «перезапуск» видится чисто маркетинговым решением.

Опять двадцать пять

Действие True Crime разворачивается в Гонконге, играть вновь предлагается за полицейского – кстати, снова за азиата, – который работает под прикрытием. Его задача – внедриться в местные бандитские круги, чтобы добраться до главарей мафии. Каких-то особо интересных деталей относительно сюжета разработчики не раскрывают, но есть подозрение, что рассказывать попросту не о чем. Если так, история новой True Crime будет обычной, скупой на сюрпризы. С другой стороны, разработчики на сюжет особенно и не налегают, предлагая первым делом оценить их виртуальный Гонконг, заранее, впрочем, предупредив, что не стремились добиться фотореалистичного сходства, а постарались, в первую очередь, передать не букву, но дух этого беспокойного города. Все эти узкие улочки, маленькие домики, облепившие монументальные небоскребы, неоновый свет бесконечных реклам, причудливой формы уличные гирлянды на каждом углу – всего этого будет в изобилии и все это должно создать у игрока «правильные ощущения».

Сам же процесс внедрения в мафиозные ряды обставлен, в общем, не слишком оригинально. Наш ловкий герой, конечно, знает кунг-фу и не стесняется демонстрировать это при всяком удобном случае. По заверениям разработчиков, боевая система будет интуитивной и понятной даже младенцу, оставаясь при этом глубокой и полной разнообразия. Говоря нормальным языком, почти наверняка богато анимированных комбинаций ударов будет немало, а плести эффектные серии получится, даже просто стуча по кнопкам как заблагорассудится. Заметим, что разработчики уже показывают рукопашные схватки живьем, и, нужно отдать должное, выглядят они недурно: главный герой наносит красивые удары ногами,

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? В Activision решили перезапустить не слишком успешный сериал, для чего привлекли совершенно новую команду разработчиков. Уже сейчас амбициозные новички обещают поставить захватывающий боевик в лучших традициях азиатских боевиков: с яростной стрельбой, красивыми драками и лихими погонями.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что очередная «песочница» окажется серой и унылой, перестрелки вялыми, а драки – совсем не такими красочными, как нам сегодня обещают.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что разработчикам удастся воплотить свои обещания в жизнь, создав увлекательный боевик, где найдется место и зрелищному мордобою, и яростным перестрелкам, и все это ничуть не наскучит по прошествии нескольких часов игры.

метко бьет в челюсть, активно использует элементы декораций: скажем, схватив злодея за шкирку, затем его можно методично молотить дверцей или же просто засунуть в распределительный электрощиток. Таких вот «интересных» мест обещано множество, так что любителям жестоких расправ будет где разгуляться и что посмаковать. А чтобы драка шла еще веселее, всегда можно воспользоваться каким-нибудь холодным оружием, отнятым у нерасторопного бандита или попросту где-нибудь найденным. Правда, сегодня то, как орудует герой, например, тесаком, ничего, кроме смеха, не вызывает: удары не оставляют следов на телах пострадавших злодеев, нож глупо проваливается в текстуру одежды – в общем, смотрится такая драка довольно дешево. Вопиющие недочеты, конечно, поправят к выходу игры, да и в целом мордобой выглядит неплохо, но после той же Batman: Arkham Asylum красивыми драками нас удивить весьма сложно, к тому же совсем не поручимся, что True Crime сможет предложить экшн хотя бы близкий по качеству к игре от Rocksteady Studios.



У врагов можно будет отнимать не только холодное, но и огнестрельное оружие.

НАШ ЛОВКИЙ ГЕРОЙ, КОНЕЧНО, ЗНАЕТ КУНГ-ФУ И НЕ СТЕСНЯЕТСЯ ДЕМОНСТРИРОВАТЬ ЭТО ПРИ ВСЯКОМ УДОБНОМ СЛУЧАЕ.

По-македонски

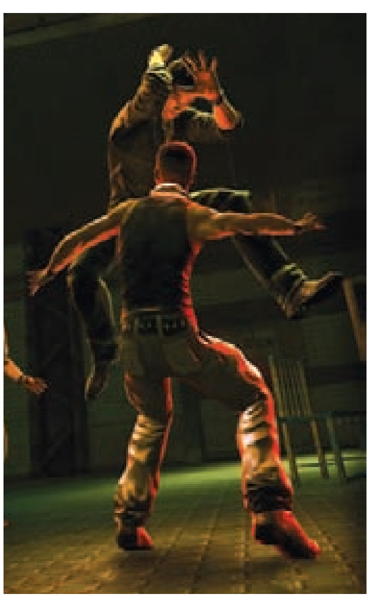
Но ведь есть в True Crime еще и стрельба. И нужно сказать, что стрельба эта уже сейчас не впечатляет совершенно. Есть даже подозрение, что и к финальной версии кардинальных улучшений не будет, если только United Front Games не выбьет у издателя дополнительное время на полную переработку имеющегося материала. Итак, наш герой стандартно умеет нырять за укрытия, вести оттуда огонь по врагам вслепую или прицелившись, а бандиты, соответственно, обучены тем же трюкам. Стволы тоже стандартные: пистолеты, автоматы, дробовики – ничего необычного. Обещана еще некая «уникальная система прицеливания», но в действии разработчики ее до сих пор не показали, так что без комментариев. Пока же общественности демонстрируют стандартное slo-mo, которое можно запустить в любой момент, кучи взрывающихся бочек и бесконечную стрельбу из-за укрытий.

Любители погонять с ветерком, разумеется, не забыты, и виденные нами поездки на авто подозрительно напоминают об игре Wheelman: главный герой умеет палить прямо из окна машины, время от времени совершает трюки и тоже обучен менять транспорт прямо на ходу. Так же, как и герой Вина Дизеля, он выпрыгивает из пострадавшего в перестрелке автомобиля, чтобы в следующую же секунду оказаться за баранкой новенькой тачки – и все это, заметим, не снижая скорости. Погонять же дадут на самых разных машинах, будут и мотоциклы. В общем, стандартный для GTA-подобной песочницы набор.

Внизу: Мотоциклам уделяют особое внимание. Их будет много, а трюки на них получаются особенно зрелищными.

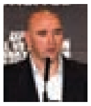
В сухом остатке

Несмотря на декларируемую «перезагрузку», совершенно непонятно, что же действительно нового собирается предложить True Crime. На данный момент игра выглядит как еще одна «песочница» с погонями, драками и стрельбой, причем не очень-то впечатляет внешне. Декорации безыскусны, движения персонажей слишком уж просты, стратегические преимущества над конкурентами неочевидны – все это может весьма пагубно отразиться на финальном результате. Мы, как всегда, верим в лучшее, но не можем избавиться от подозрения, будто и у United Front Games выходит все тот же True Crime, что и у предыдущих разработчиков. Что же, осень подскажет все ответы. **СИ**





ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЛИЦЕНЗИЯ НА УБИЙСТВО В отличие от многих компаний, которые просто продают лицензию на использование своей торговой марки и каких-то ее составляющих в игре, UFC участвует в создании и раскрутке «своего» проекта целиком и полностью. Сам Дана Вайт общается с разработчиками, тестирует игру и дает полезные советы. Не отстают и бойцы: многие звезды не только участвуют в съемках рекламы, но и принимают активное участие в процессе разработки, что очень благотворно сказывается на качестве конечного продукта.

ХИТ?!



ТЕКСТ
Юрий Левандовский

PS3
XBOX 360

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
sports/fighting.MMA
Зарубежный издатель:
THQ
Российский дистрибьютор:
«1С СофтКлаб»
Разработчик:
Yuke's
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
28 мая 2010 года (Европа)
Онлайн:
www.ufcundisputed.com
Страна происхождения:
Япония



Кейн Веласкез посылает в нокдаун Минотаро Ногейру. Судя по выражению его лица, в UFC 2010 бойцы наконец научились проявлять эмоции во время выполнения ударов.



› UFC 2010: Undisputed

Год назад мир файтингов перевернула потрясающая UFC 2009: Undisputed. Но разработчики не собирались почивать на лаврах, подсчитывая прибыль, они готовили продолжение – и какое продолжение!

Все понимали, что новой части UFC быть. После мирового признания, высоких оценок и звонкой, конвертируемой геймерской любви это было лишь делом времени. То, что в названии первой части указан год, – уже само по себе весьма прозрачно намекает на «сезонность» новоявленного сериала, так что само по себе продолжение сюрпризом не стало. Неожиданность в том, что разработчики не пытаются продать нам все ту же первую часть с новым набором бойцов да измененными характеристиками, как это заведено в спортсимах. Вероятно, опасаясь конкуренции со стороны Electronic Arts, они едва ли не переделали всю игру с нуля!

Возьмем для примера режим карьеры. Что было в прошлом году? Таблицы, скукота, много текста, скукота, тренировки, скукота, бесконечная защита чемпионского титула. Что нас ждет этим летом? Участие в знаменитом реалити-шоу The Ultimate Fighter, множество заставок с реальными звездами UFC, настоящий личный тренер и даже система морали – например, на взвешивании перед боем можно сказать в сторону соперника что-то одобрительное или, напротив, колкое да едкое. Да-да, вы все правильно прочли, теперь ваш персонаж не какой-то робот-нарушитель, он теперь живой человек, от поведения которого зависит реакция публики на его появление на ринге и как мы надеемся, агрессивность оппонента, с которым вы собираетесь схлестнуться.

Что изменилось помимо карьеры? Да все! Скажем, если раньше нам позволяли комбинировать только два стиля (каждому бойцу полагался один «борцовский» и один «ударный» шаблоны), то теперь систему перебрали целиком. Как рассказывают разработчики, отныне все завязано на распределении специальных очков, которые можно тратить на удары, броски, болевые... Причем все приемы делятся на классы – от простых до сложных и более эффективных. Чем прием проще, тем меньше очков тратится на его «разучивание», чем сложнее – тем больше. Как следствие, баланс сохраняется, а разнообразия в разы больше, так как можно сосредоточиться на наиболее интересном именно вам стиле боя. А выбирать есть из чего, ведь помимо того, что во все шесть стилей, которые уже были в первой части игры, добавили огромное количество приемов, так еще и появились три новых: карате, самбо и греко-римская борьба.

Что касается ростера: бойцов стало больше, но одним этим в файтинге никого не удивишь. Намного интереснее тот факт, что все эти сто с плюсом персонажей не вылеплены в местном редакторе, а созданы с нуля в соответствии с «прототипами» – по



Это Фрэнк Мир. Он делает совершенно новый болевой. Болевой этот называется «Омоплата», и чаще всего его проводят после обманного выхода на «Кимуру» из обороняющейся позиции снизу.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Лучший симулятор «боев без правил» становится еще лучше. Море новинок – от нового режима карьеры до переделанной боевой системы. Все фанаты затаили дыхание и ждут последних чисел мая.

ЧЕГО БОИМСЯ? Боимся только одного – лагов, лагов и лагов в онлайне. А еще – багов. Если все останется так же, как в прошлом году, мы беспощадно расстроимся.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Того, о чем пару лет назад даже не могли мечтать. Самого реалистичного, продуманного и захватывающего файтинга на планете, настоящего симулятора MMA. Скорее бы уже наступило долгожданное 28 мая!



Онлайн

Конечно же, одной из самых захватывающих и интересных составляющих любого файтинга является возможность как следует навалять лучшему другу. UFC 2009 давала много возможностей, и в онлайне до сих пор можно найти десятки соперников на любой вкус, однако вторая часть пошла намного дальше. Теперь нам, по сути, предлагают провести свою карьеру в онлайн. Здесь будут клубы и тренеры, можно объединяться с друзьями и выступать под знаменами общего клуба, обещаны соперничающие тренерские залы, пояса и их розыгрыш, а также различные лиги – от новичков до профессионалов. Все это обещают (или прозрачно намекают) разработчики. Насколько все это хорошо и органично будет воплощено – увидим уже совсем скоро, сейчас перспективы вырисовываются ну очень заманчивые. Похоже наконец-то появится смысл в онлайн-прокачке, работе на фэнов, повышении уровня и прочих вещах, которые раньше были нужны разве что для рейтинга.

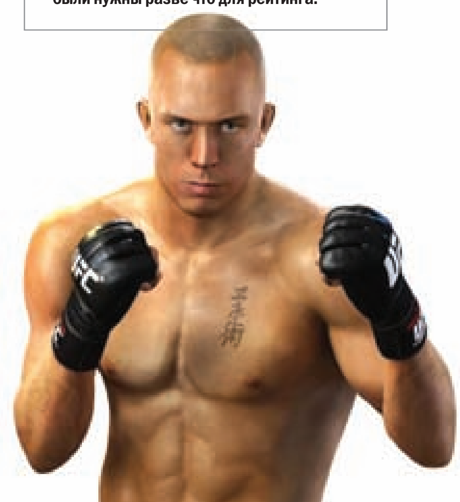
фото- и видеоматериалам. Прошлая игра, к слову, могла похвастаться только четырьмя десятками воссозданных подобным образом бойцов. Стоит также отметить появление причесок с длинными волосами, что автоматически означает попадание в ростер Клея Гуиды. И еще одно немаловажное нововведение: левши получили свою законную стойку, а значит Рич Франклин больше не будет повергать знатоков MMA в недоумение.

Помимо сходства внешнего, благодаря новой системе распределения приемов, разработчики обещают достоверно передать манеру боя большинства персонажей. То есть Джордж Сант-Пьер примется молниеносно проходить в ноги, роняя оппонентов в партер, а также пробивать фирменные бэккики в корпус. А Рэнди Кутюр будет силен в одноруком клинче и своей знаменитой тактике использования сетки. Ну а Андерсону Сильве положены не только красивые удары коленями в прыжке, но и знаменитые «боксерские» увороты.

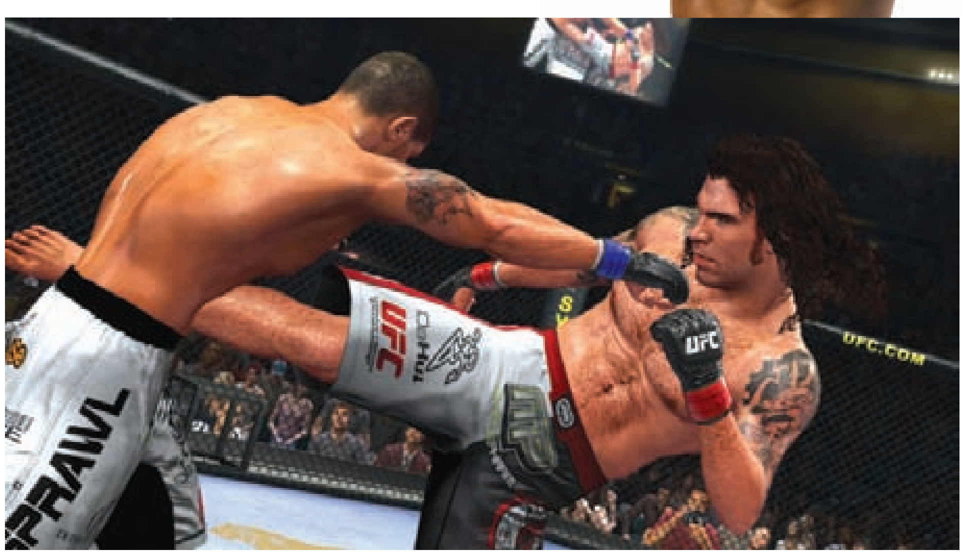
Тут мы подошли к двум самым главным новинкам боевой системы. Первое – долгожданное использование сетки, натянутой вокруг всего ринга (именно поэтому такой ринг зовут «клеткой»). В прошлом году все фанаты UFC недоумевали, обнаружив, что в игре нельзя было прижать соперника к ограждению, теперь же недоразумение устранено. Спешим всех обрадовать: тактические приемы с всевозможными вариантами использования сетки в UFC 2010 есть. К ней можно прижимать, по ней можно подниматься из партера, об нее можно бить соперника – все как в настоящей жизни. Насколько это будет интересно реализовано в плане управления, большой вопрос, но мы верим в разработчиков и, полагаем, все будет отлично.

Второе крупное новшество – увороты. Все, наверное видели Fight Night и помнят, как там боксеры могли наклоняться в разные стороны, уходя тем самым от прямых в голову. Похожая система теперь есть и в UFC 2010: каждый боец сможет красиво «ускользать» от летящих в него рук и ног. Делается это при помощи правого аналога: куда его наклоните, туда ваш персонаж и «нырнет». Но не забываем, что вся ударная техника в этой игре завязана на настоящей физике, и все эти увороты – палка о двух концах: возомнив себя Андерсоном Сильвой и чрезмерно увлекшись, вы запросто получите чисто выполненный встречный удар «на противоходе» и отправитесь в глубокий нокаут. В качестве примера: вы ныряете вперед и получаете знатный апперкот

Вверху: Тьяго Альвес демонстрирует новую систему уворотов. Надеемся, что такое отклонение назад не станет ультимативной защитой от ударов в голову.



Внизу: А вот и Клей Гуида, который не попал в UFC 2009, так как там не было места бойцам с длинными волосами, а когда ему предложили предстать в игре лысым, он отказался.



PS3
XBOX 360

То ли рыба, то ли кит?

Ни для кого не секрет, что Electronic Arts разрабатывает собственную игру о смешанных единоборствах с говорящим названием MMA. Сказать что-либо вразумительное о ней пока невозможно. Известно, что ее разработчиками являются люди, ответственные за сериал Fight Night, но никаких подробностей о геймплее до сих пор не обнародовано. Причем ходят слухи, что разработка игры ведется уже много дольше одного только года. При этом демонстрировать первые видеоролики и рассказывать о приобретенных лицензиях EA начала совсем недавно. Итак, что мы с уверенностью можем сказать уже сегодня? Что в EA MMA будет несколько чемпионатов, так как там в наличии и клетка, и канатный ринг. Среди уже объявленных спортсменов фигурируют такие знаменитости, как Кунг Ли, Ник Диаз, Шинья Аоки, Ден Хендерсон, Брет Роджерс и любимый всеми как в России, так и за рубежом Федор Емельяненко, и можно почти с полной уверенностью сказать, что EA заключила договор с ассоциацией Strikeforce и дружественной ей японской Dream. Поэтому за ростер можно не волноваться – бойцов будет сполна. А вот игровой процесс до сих пор вызывает опасения. Разработчики ни разу еще не показывали игру в действии и кормят нас видеороликами из разряда «вроде бы на движке игры». В каждом из них все очень хорошо с анимацией и 3D-моделями, есть классные и интересные приемы, болевые и различные движения, но как это будет управляться и насколько реалистичными окажутся поединки – самый острый и волнующий вопрос. Вживую MMA почти наверняка покажут на E3, а к концу лета рабочая версия должна посетить редакцию «СИ». Обещаем держать вас в курсе!









в челюсть. Вообще разработчики говорят, что вся система попадания и просчета силы ударов переделана на сто процентов, а ведь и раньше эта часть игры была весьма зрелищна и достаточно достоверна.

Конечно, помимо новых ударов были добавлены и новые болевые. Наконец-то из любого положения есть какой-то свой хитрый прием! Ну и главное, чем так гордятся разработчики, это новая система перемены болевых. Настоящие мастера джиу-джитсу могут переходить из менее выгодных болевых удержаний в более выгодные: например, из «кимуры» в «армбар». Насколько сильно это скажется на геймплее и что в такой ситуации должен будет предпринимать обороняющийся соперник, пока не очень понятно, но сам факт весьма интересен. Равно как и заявление разработчиков о том, что выходить из болевых «силовым путем» (сиречь долбежкой кнопок) отныне нельзя – придется исключительно «технично» крутить аналог. Зато всегда будет видно, чья берет во время попытки болевого: поможет и поведение камеры, и многоуровневая анимация – все и всегда смогут разглядеть, что же именно происходит во время болевого. И это действительно очень здорово, ведь раньше подобные приемы были этаким котом в мешке, а исход технического противостояния оказывался своего рода сюрпризом для обоих соперников.

В общем, похоже, нас ждет не просто продолжение отличного симулятора «боев без правил», а еще одна революция. Насколько первая часть сумела всех поразить, настолько вторая, укрепит за сериалом звание лучшего из лучших. Да, все мы знаем, что Electronic Arts делает свою MMA-игру. Но уж больно велика была фора UFC: Undisputed, больно интересны и многочисленны ее улучшения. Незавидная роль досталась всем, кто захочет с ней посоперничать. И, быть может, при должном усердии EA, именно благодаря Yuke's мы с вами в конце концов получим целых два отличных MMA-сериала. **СИ**



Вверху: Помимо самозабвенных лиц и волосатых рук бойцов, на этом скриншоте стоит отметить судью. Похоже, наконец-то все судьи UFC попали в игру, и смоделировали их куда более бережно.



Внизу: Это нововведение обязательно придется по душе всем фанатам Рэнди Кутюра: в одноруком клинче появились размашистые нокаутирующие удары.

НАСТОЯЩИЕ МАСТЕРА ДЖИУ-ДЖИТСУ СМОГУТ ПЕРЕХОДИТЬ ОТ ОДНИХ БОЛЕВЫХ К ДРУГИМ – НАПРИМЕР, ИЗ «КИМУРЫ» В «АРМБАР».


НУ И КАК ТВОЙ НОВЫЙ УХАЖЁР?
ДА ВРОДЕ КЛЁВЫЙ, НО УЖ БОЛЬНО ПРЕД-СКАЗУЕМЫЙ. ВСЕ МЫСЛИ ТОЛЬКО О КОМПЬЮ-ТЕРАХ, НИКАКОЙ ФАНТАЗИИ.
ПРЕДСТАВЛЯЕШЬ, ОНА ГОВОРИТ, ЧТО СО МНОЙ СКУЧНО!
Я ЗНАЮ ОДНУ КЛАССНУЮ ШТУКУ...
ПРИДЁТ И ОПЯТЬ БУДЕТ ПРО ИГРЫ РАССКАЗЫВАТЬ! ПЕРВЫЕ ПЯТЬ РАЗ ИНТЕРЕСНО БЫЛО, НО ЗАДОЛБАЛО УЖЕ, СКОЛЬКО МОЖНО!
Я ПРИГОТОВИЛ ДЛЯ ТЕБЯ СЮРПРИЗ, ПУТЕШЕСТВИЕ, КОТОРОЕ ТЫ ЗАПОМНИШЬ НА ВСЮ ЖИЗНЬ!
НАДО ЖЕ! ОН УМЕЕТ БЫТЬ ОБХОДИТЕЛЬНЫМ! И ЭТОТ АРОМАТ ЛАЙМА, АААAA, СВЕЖЕСТЬ!
НАЧАЛО ДЕЙСТВИЯ AXE SHIFT
АХ, Я КАК БУДТО ОЧУТИЛАСЬ НА БАЛИ! МММ! ТАК БЫ И ДЫШАЛА ЭТИМ ПЬЯНЯЩИМ ВОЗДУХОМ!
СМЕНА АРОМАТА AXE SHIFT
ФИНАЛЬНЫЙ АККОРД AXE SHIFT
АХ! Я И НЕ ПОДОЗРЕВАЛА, ЧТО ТЫ МОЖЕШЬ БЫТЬ ТАКИМ РАЗНЫМ!
AXE SHIFT
НОВЫЙ AXE SHIFT*
АРОМАТ, КОТОРЫЙ МЕНЯЕТСЯ В ТЕЧЕНИЕ ДНЯ

PS3
XBOX 360

ЭТО ИНТЕРЕСНО



АППЕТИТ По словам продюсера игры, Ёсинори Оно, выпуск следующих «обновлений» для Street Fighter IV остается под сомнением. Вернее, сомнения вызывает способ их распространения, ведь уже сегодня Super Street Fighter IV в версии для Xbox 360 занимает двухслойный DVD целиком. Следовательно, придется выпускать DLC. И если выпуск скачиваемых дополнений с отдельными персонажами Ёсинори Оно представляется возможным, то что-то большее видится проблемным вариантом.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Несмотря на то что во время подготовки статьи у нас уже имелась финальная версия игры, онлайн-сервера Super Street Fighter IV по понятным причинам еще пустовали. Кроме того, особенности подобного файтинга требуют изрядного количества времени для подробного изучения, и потому мы приняли решение отложить вынесение вердикта до следующего номера (в котором вы найдете финальную рецензию с оценкой), ограничившись лишь первыми впечатлениями и видеоматериалом на диске.



ТЕКСТ
Евгений Закиров

› Super Street Fighter IV

Протестировано с пристрастием!

Обойти вниманием Street Fighter IV не смогли даже люди, в целом равнодушные к жанру файтингов. Попробовали все, но понравилось лишь увлеченным геймерам: прочих отпугнула сложность, необычный визуальный стиль и Кен – бог войны и разрушитель баланса.

ИНФОРМАЦИЯ

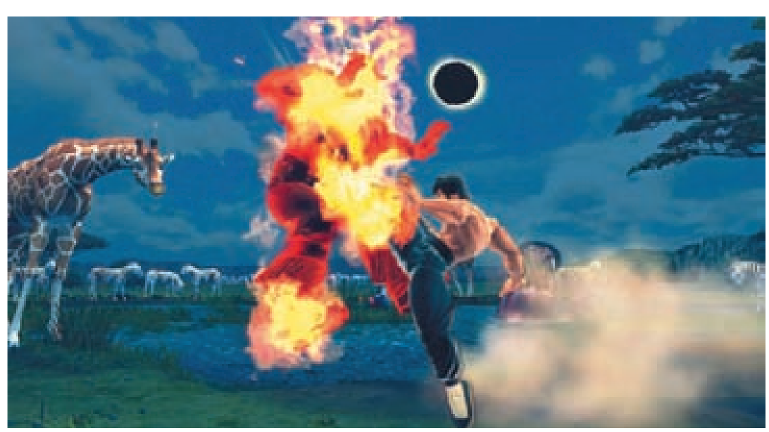
Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
30 апреля 2010 года (Европа)
Онлайн:
www.streetfighter.com
Страна происхождения:
Япония

Поначалу Super Street Fighter IV очень хочется назвать работой над ошибками, но не получается, ведь как таковых ошибок у оригинала не было, а были традиционные провисания в балансе (нерушимый Сагат и Кен «на шорюкенах»), некоторые сложности с онлайном и мелочные придирки к графике – все это ни в коем случае нельзя назвать серьезными недостатками. Более того, оригинальный Street Fighter IV до сих пор пользуется популярностью, и именно из-за этого массового увлечения им в Capcom посчитали должным выпустить первое «усовершенствование» с маркером Super в названии. Новые бойцы, новые локации, по дополнительной «Ультре» каждому персонажу и, конечно, по новому костюму – вот краткий список нововведений, на которые можно рассчитывать. И этого достаточно для того, чтобы купить новую игру и уделить ей еще год-два. А там, глядишь, и до следующего «усовершенствования» дело дойдет.

При этом создается впечатление, будто в Capcom записывали и реализовывали каждое поступившее пожелание – даже самое мелочное и незначительное. Не нравились размытые фоны в меню? Нет проблем, вот красивые иллюстрации. Неудачный шрифт? Заменили! Высокая сложность, не получается пройти Arcade Mode даже с настройками Easiest? Теперь с уровнями сложности до Medium справится игрок любой подготовки. Смешно, но находились люди, невзлюбившие «челленджи», проходить которые вынуждали ради получения новых цветов для костюмов, иконок, титулов и прочего контента. Теперь вся бонус-мелочь становится доступной по мере прохождения Arcade Mode и не отвлекает игрока: достаточно просто раз за разом побеждать, чтобы открывалось что-то новое. Из старых Challenge остались только Trial, да и те претерпели серьезные изменения: теперь их по двадцать четыре на каждого героя, и если овладеть первыми десятью (простые удары и несколько комбо) сможет каждый, то для остальных придется долго и упорно тренироваться. Имеются два дополнительных испытания – это, буквально, избиение машины и уничтожение бочек. По идее, они выступают как дополнения к однопользовательскому режиму, вроде как две паузы-разминки на пути к боссу, однако принимать участие в них необязательно – можно заранее отключить бонусы из меню и сосредоточиться на драках.

INDESTRUCTIBLE!

А учиться драться здесь, по всей видимости, придется заново, ведь большое пополнение списка бойцов означает не просто разнообразие, но и появление новых фаворитов, смещение старых кумиров в топ-листе и усиление персонажей, ранее считавшихся аутсайдерами. Среди новобранцев особое место занимают два бойца, придуманных специально для этого выпуска – араб Хакан и кореянка Джури. Хакан очень похож на Хонду и внешне, и по боевому стилю, из-за чего он вряд ли понравится большинству: многие его приемы сложны в исполнении, требуют определенной тактики, а если проще – терпения и навыка. Совсем другое дело Джури, которую с самого начала продвигали как центрального персонажа – она быстра, ею легко управлять, у нее нет «чардже-



Вверху: Если отвлечься от Коди, то в толпе на фоне можно разглядеть Хуго из Street Fighter III 2nd Impact. Кажется, Пойзон не понравилось работать менеджером, и она (он, если вы живете в Америке) пристроила несчастного на стройку. Саму (самого) Пойзон в игре обнаружить не удалось.

Справа: Африканская локация – одна из самых красивых. Не потому, что на ней можно увидеть много животных, но потому что во время битвы происходит солнечное затмение. Очень красиво!

КРАТКО ОБ ИГРЕ

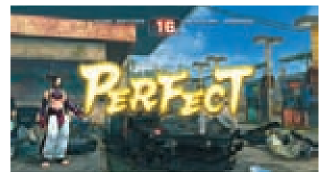
ЧТО ЗНАЕМ? Новая версия одного из лучших файтингов в этом поколении консолей. Новые бойцы освежат баланс, а переработанный мультиплеер наконец-то позволит без нервотрепки принимать участие в онлайн-турнирах.

ЧЕГО БОИМСЯ? Старые локации могут быть никак не доработаны и окажутся бледной тенью новых, анимеролики, весьма вероятно, уступят место статичным картинкам с комментариями (так было в превью-версии игры).

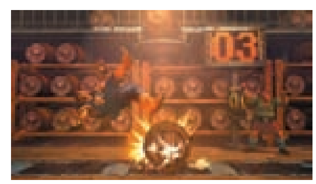
НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На превосходную графику, хорошее пополнение списка персонажей, дополнительные «Ультры» и полностью переработанную систему наград.



Бонусных уровня в игре два. В одном из них надо как можно скорее разгромить машину, используя все известные приемы персонажа. Если успеть сделать это до того, как таймер отсчитает свое, то игроку засчитается Perfect-победа и он получит больше очков… все правильно, ни на что не влияющих.



В другом бонусном уровне от игрока требуется быстро уничтожать падающие сверху бочки. Если такая упадет на голову персонажа или докатится до его ног, тот картинно шлепнется на спину и о Perfect-победе останется только мечтать. Чтобы избежать этого, лучше громить бочки на подлете, например, «шорюкенами». А вообще для этого испытания отлично подходит Джури, ведь многие ее удары исполняются в принудительном прыжке: не приходится «подпрыгивать вручную».



вых» атак и ее «Ультры» не требуют выполнения каких особых условий: достаточно того, чтобы противник стоял рядом и не находился в блоке.

Судя по всему, Джури станет новой любимицей широкой публики, которая вполне может составить конкуренцию Кену в онлайне. Во всяком случае, можно не сомневаться в том, что первое время именно кореянка будет возглавлять списки самых популярных персонажей, как уже однажды случилось с Вайпер. Однако было бы неверно утверждать, что это самый интересный новичок выпуска – совсем нет, скорее, это звание заслуживают уже знакомые фанатам сериала герои, такие как Дадли, Ибуки, Макото. Они далеко не так просты в управлении, зато в руках мастера становятся опаснейшими противниками. Конечно, это вовсе не означает, что названные персонажи обязательно станут новыми фаворитами турниров, но они и впрямь сильно отличаются от тех, что мы видели раньше. Да, формально можно провести параллель между Дадли и Балрогом, но это будет лишь условностью. Так же и любая альтернатива Макото и Ибуки окажется всего лишь слабым показательным примером. С Макото вообще сложно – у нее нет «Супера» как такового (вместо красивого приема лишь немного возрастает сила удара, что может помочь профессионалу, но вряд ли пригодится новичку), нет «прожектайлов» – да что там, даже нормальной подсечки нет. Сложно представить такого персонажа в списке лидеров на турнире, где половина участников на протяжении шестидесяти секунд перебрасываются «тайгер шотами» и «хадокенами», после чего отчаянно пытаются подловить противника на ошибке и сделать добивающий удар.

Старики не сдаются

На протяжении всего времени разработки продюсер игры выступал с разными комментариями относительно того, как будет пересмотрен баланс применительно к уже имеющимся героям. Но тогда к его речам вряд ли кто-то прислушивался, ведь, например, намерение ослабить спасительную атаку ногами Чунь Ли значило бы сделать и без того слабого бойца почитай что бесполезным. То же касалось и, скажем, обещания внести изменения в мувлист Сагата с целью ослабить «тайгер апперкот» – палочку-выручалочку из любой ситуации. Ослабить-то ослабили, однако возможность снимать столько же здоровья осталась – добавилась лишь малозначительная хитрость, не имеющая никаких негативных последствий. Подобные правки затрагивают и остальных бойцов, но здесь следует оговориться, что в превью-версии, на основании которой сделаны наши наблюдения, расстановка сил еще находилась на стадии доработки. Финальный же вариант требует дополнительного изучения, так что пока его касаться не станем во избежание лишней путаницы.

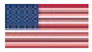
Конечно, впечатления от этой сборки SSF IV самые восторженные. Продемонстрировав все новшества и оставив пространство для доработки внутреннего баланса, Capcom доказывает, что давняя схема выпуска файтингов (тогда еще преимущественно аркадных) – по обновлению в год – может работать и сегодня. То, чего не смогли добиться другие (главным образом камни летят в огород Sega и Virtua Fighter 5, новые версии которого прочно обосновались на игровых автоматах), удалось создателям Super Street Fighter IV, игры, под эгидой которой будут проходить все крупные и не очень файтинг-турниры следующих лет. Теперь в этом нет абсолютно никаких сомнений. **СИ**

Вверху: В отличие от Чунь Ли, Джури не только быстрая, но еще и сильная. Новая любимица – как наша, так и миллионов геймеров!

Внизу: Разница между новыми и старыми локациями сразу же бросается в глаза. Удивительно, почему разработчики не подтянули детализацию на аренах из оригинальной игры.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ… Жириновский и компания, увидев Elements of War, будут просто счастливы. Ведь здесь Российская армия воюет на территории Соединенных Штатов, восстанавливая порядок. Виной всему сами американцы – именно они вызвали цепь катаклизмов на планете неудачными испытаниями своего климатического оружия. И теперь так называемые «патриоты» совсем не откажутся от помощи любого «заклятого друга» в наведении порядка. Впрочем, в мультиплеере дружбы не будет, только жесткое противостояние российских и американских войск.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
Playnatic Entertainment
Разработчик:
Lesta Studio
Количество игроков:
до 8
Дата выхода:
Второй квартал 2010 года
Онлайн:
http://www.elements-of-war.com
Страна происхождения:
Россия



Вверху: Вот такие неприятности будут ждать Соединенные Штаты в не таком уж и далеком 2022 году.



Справа: На первых порах и в кампании, и в мультиплеере в бой пойдут обычные танки и пехота. Перспективные образцы техники подключатся позже.

Elements of War

ЧТО ЗНАЕМ? В Elements of War нам дадут попробовать экспериментальные образцы климатического оружия, стреляющие молниями, например, или создающие тайфуны. Но в основном воевать придется «по старинке» – пехотой, бронетехникой, авиацией. Впрочем, чем ближе к концу кампаний (их две – за американских патриотов и за европейцев), тем больше футуристических элементов появляется в Elements of War (гигантские человекоподобные шагающие боевые роботы обещаны). Правда, кампании – это так, баловство одно. Основные силы создатели сконцентрируют на мультиплеере, где российская и американская стороны будут бороться за контроль над разными регионами США. Что касается самой механики боев – она не сильно изменилась в сравнении с рядом RTS: захватываем контрольные точки, получая возможность вызвать подкрепление; выносим врага и празднуем викторию. Базу при этом строить не придется – сразу на ум приходят аналогии с Order of War или World in Conflict. Кстати, игроки, побеждая в онлайне, получают звания, а с ними и доступ к новой технике и ее улучшениям. То есть становятся «круче». Увы, стать «круче» можно будет и за реальные деньги, скажем, приобретя доступ к апгрейдам юнитов, что не достанутся геймерам, отказавшимся заплатить. Се ля ви…

ЧЕГО БОИМСЯ? Что «платные» игроки получат серьезные преимущества перед «бесплатными»; что экспериментальная техника окажется не такой эффективной и будет посрамлена Т-80 или «Апачами».

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На интересную реализацию так называемых «элементалей» (климатического оружия); на разнообразие геймплея за счет большого количества образцов техники и апгрейдов юнитов.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ШКОЛА РОКА Пауэр-аккорды (power chords) или, как их еще называют, квинт-аккорды – это как «три блатных» в шансоне или бардовской песне. Ими можно сыграть практически любой рок-шлягер (полностью заточенный под такие аккорды саундтрек игры это лишний раз подтверждает). Отличительная особенность квинт-аккордов – всего одна аппликатура (расположение пальцев на ладах), поэтому чередовать квинт-аккорды можно, просто передвигая левую руку взад-вперед по грифу гитары.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
special.rhythm.music
Зарубежный издатель:
Seven45 Studios
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Seven45 Studios
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
III квартал 2010 (US)
Онлайн:
www.powergig.com
Страна происхождения:
США





Вверху: Утрированно-комиксовая стилистика персонажей Power GIG очень напоминает первые выпуски Guitar Hero.

Внизу: По крайней мере, с такой штукой в руках (в отличие от кнопочной гитары) вас уже никто не упрекнет в том. что вы, дескать «в игрушечки играетесь».

Power Gig: Rise of the SixString

ЧТО ЗНАЕМ? За каких-то пару лет ритмические игры совершили гигантский эволюционный скачок: из полной неизвестности – на вершины игровых чартов. Более того, они уже даже успели проскочить пик своей популярности: эффект новизны несомненно пропал, каждый, кто интересовался темой, так или иначе удовлетворил свое любопытство или даже обзавелся собственным набором игрушечных музыкальных инструментов.

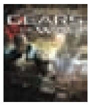
Но, как оказалось, у разработчиков ритмических игр еще осталась пара тузов в рукаве. В этом году зайти с козырей решила новоиспеченная студия Seven45, которая является подразделением компании First Act, производящей настоящие музыкальные инструменты. Гитарный контроллер Power Gig: Rise of the SixString в полном соответствии с названием игры будет представлять собой настоящую (хоть и слегка уменьшенную) электрогитару с шестью струнами. Ее даже можно будет подключать к усилителю (он в игровой комплект, к сожалению, не входит) и использовать как обычный музыкальный инструмент.

В роли игрового контроллера гитара из Power GIG сможет работать в двух режимах: ладовом (вместо кнопок нужно зажимать струну на цветных ладах, и ее же дергать вместо strum bar) и аккордном, в котором на экран вместо цветных кружков будут выводиться номера ладов, на которых надо взять пауэр-аккорд. Кроме этого в комплект будут входить микрофон и ударная установка.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что массовый игрок не оценит «реалистичную» игровую концепцию, а стоимость комплекта отпугнет даже самых преданных фанатов жанра.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что акустические свойства контроллера будут лучше, чем у легендарной электрогитары «Урал», и что Power GIG подтолкнет виртуозов пластмассы к освоению настоящей гитары.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

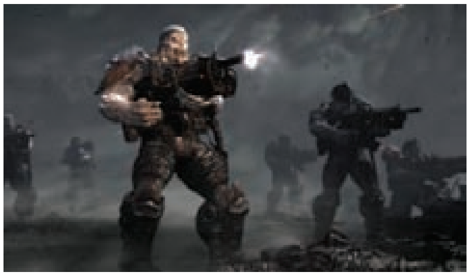


МЕДИАВСЕЛЕННАЯ ВОЙНЫ И опять рокировка? Третья Gears – третий сценарист! Над текстом первой части поработал Эрик Найлунд (кстати, соавтор графромана Halo Wars: Genesis), вторую разрабатывал Джошуа Ортега, параллельно трудившийся над комикс-вселенной Gears, третью же отдали в руки Карен Трэвисс – ее перу принадлежат книги Gears-вселенной Aspho Fields (недавно издана в России под названием «Боевое братство»), Jasinto's Remnant и выходящая в 2010 году Anvil Gate, якобы напрямую сюжетно связанная с заключительной главой первой трилогии. Ой, проговорились!

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
Microsoft
Разработчик:
Epic Games
Количество игроков:
до 4 (co-op singleplayer)
Дата выхода:
08 апреля 2011 года (Европа)
Онлайн:
www.gearsofwar.xbox.com
Страна происхождения:
США



Вверху: Трудно представить, но по Сети гуляет информация о том, что в Gears 3 нас ждут… подводные сражения и даже меха-костюмы. Что это значит и как может выглядеть – оставляем додумывать вам.

Внизу: На случай, если вы не читали книги Карен Трэвисс, не следили за комиксами Джошуа Ортега на дисках «СИ» и вообще не прошли Gears of War 2 до конца, сообщаем: «Маркус + Аня».



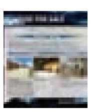
Gears of War 3

ЧТО ЗНАЕМ? Наконец-то можно с полной уверенностью говорить о том, что третья (и заключительная) часть трилогии находится в активной разработке. Более того – что разработка близка к завершению: пусть до релиза еще целый год, в играбельном виде Gears 3 покажут уже в июне, на выставке E3. Как и ожидалось, официальный анонс и премьера дебютного трейлера состоялись на американском телевидении (пусть и не без казусов). Собственно, кроме как из трейлера особой информации о грядущей игре в свободном доступе нет, так что видео фанатами было засмотрено до дыр. Помимо бородатого Дома Сантьяго и нового дизайна брони в нем можно заметить два новых вида оружия (наличие двустволки непосредственно в игре уже подтверждено официально, а вот старая модель Лансера – со штыком вместо бензопилы, – не использовавшаяся войсками COG со времени Маятниковых войн, вызывает недоумение, ведь действие Gears 3 берет старт спустя полтора года после разрушения Хасинто во второй части) и, конечно же, девушку-блондинку. Не гадайте на кофейной гуще, как мы в день премьеры: доподлинно известно, что это Аня Штрауд (ее именем был назван один из пресс-файлов). Весь Интернет почему-то живо интересуется вопросом, можно ли будет распилить ее бензопилой. Кровожадины… Переформулируем вопрос: «Станет ли Аня полноправным членом отряда Дельта, если co-op режим обещан только на четверых?» И если да, то с кем и почему нам предстоит расстаться?

ЧЕГО БОИМСЯ? Неужели и впрямь никаких больше Gears of War? Ну-ну…

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На правдивость слухов о том, что новая разновидность локустов умеет выдергивать игрока из укрытий. Давно пора!

ЭТО ИНТЕРЕСНО

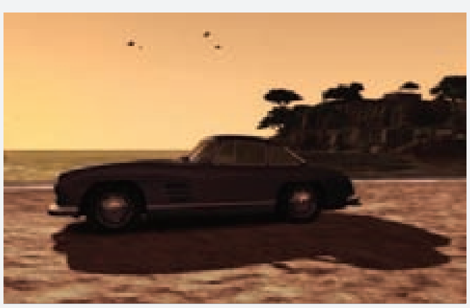


РОДНЫЕ ПЕНАТЫ TDU, была и остается, наверное, единственной гонкой, где созданию персонажа уделяется чуть ли не больше внимания, чем автомобилям. Более того, помимо машин и новых одежек для водителя, можно было покупать даже дома, где герой жил и размещал свои виртуальные авто. Вторая часть обещает не только сохранить все это, но и приумножить. В какой еще автогонке вы сможете купить себе яхту?!

ХИТ?!

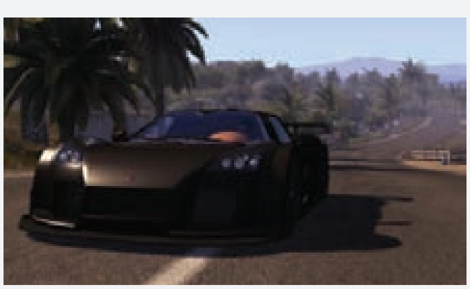
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, PC
Жанр:
racing.MMO
Зарубежный издатель:
Namco Bandai (Европа)
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Eden Games
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
конец 2009 года (Европа)
Онлайн:
www.testdriveunlimited2.com
Страна происхождения:
Франция



Вверху: Жаль, что из игры полностью изъяли мотоциклы. Было бы интереснее, если бы им доработали физику до… приемлемой.

Внизу: Внешне вторая часть пока очень напоминает первую, что, впрочем, не мешает ей оставаться весьма симпатичной.

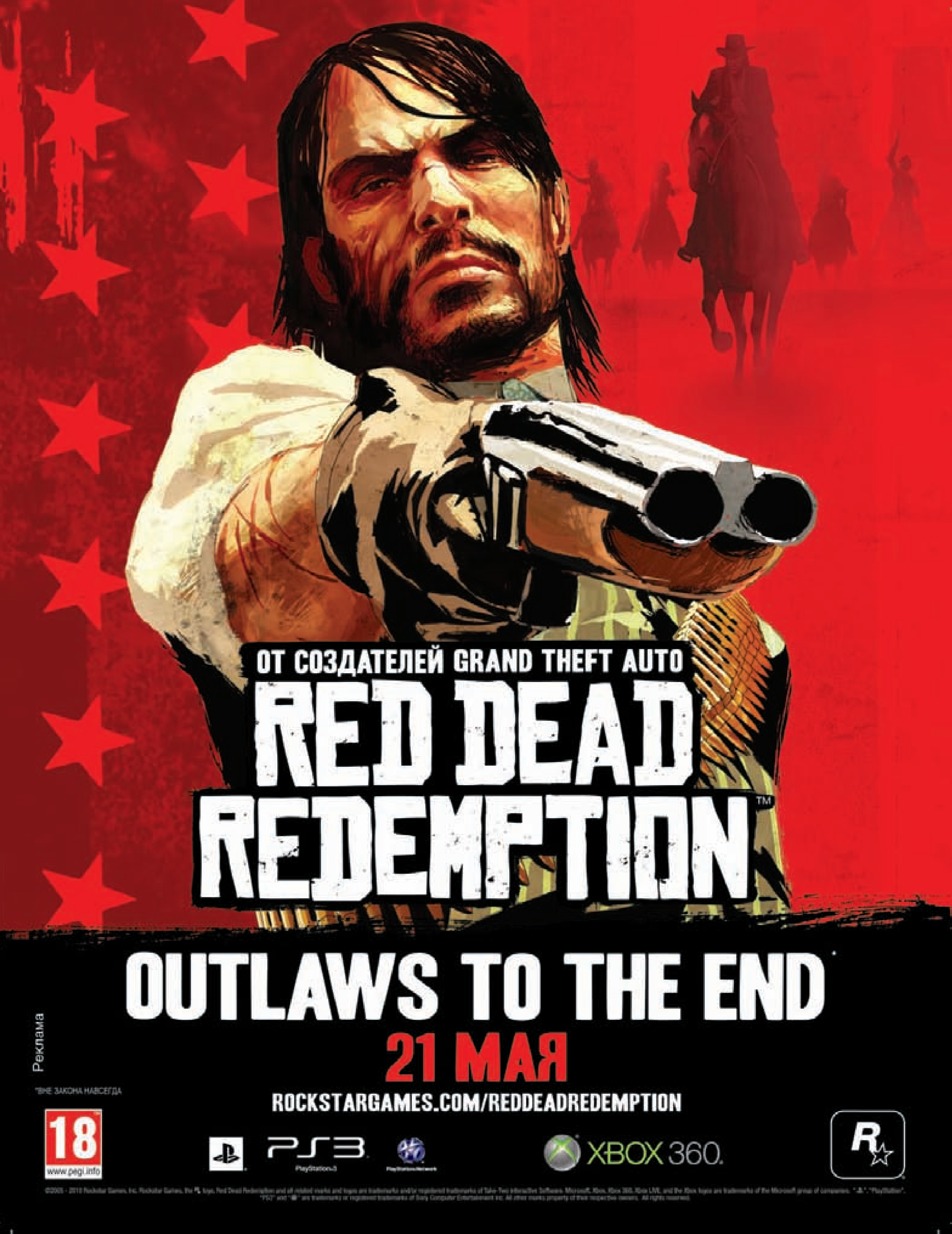


Test Drive Unlimited 2

ЧТО ЗНАЕМ? В далеком 2006 году вышла первая часть новаторской гонки-песочницы, ориентированной на массовый мультиплеер – Test Drive Unlimited. По прошествии четырех лет нас вновь приглашают на волшебный остров, где нет никаких ограничений: куда хочешь, туда и рули. Только на этот раз остров обещан самый что ни на есть настоящий – солнечная Ибица. Хотя быть всегда солнечным (как в первой части) острову уже не удастся. В TDU 2 нас ждут удивительные новшества: динамическая смена дня и ночи, а также погодных условий. Наконец-то мы будем ездить не только при свете солнца, а из собирающихся на горизонте туч рано или поздно обязательно прольется дождь. Это, наверное, именно то, о чем все фанаты прошлой части и мечтали. Но разработчики обещают больше – мощную систему повреждений, динамически подгружающиеся из Интернета челленджи, множество новых кооперативных режимов, возможность выходить из машины и даже в специальных, отведенных под автоклубы, местах ходить на своих двоих и общаться с другими пользователями! Звучит пока слишком фантастично, но даже сдержав лишь половину обещаний, разработчики имеют все шансы повторно покорить сердца автолюбителей.

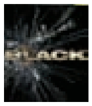
ЧЕГО БОИМСЯ? Сильных лагов в онлайне и отсутствия популярности среди геймеров: ведь тогда вся затея с клубами и местами встреч окажется под угрозой, а обещанный размах игры останется незамеченным.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что вторая часть станет еще лучше, больше и интереснее первой. Смена дня и ночи, погодные условия, система повреждений – все это безумно увлекает и манит.



ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ GRAND THEFT AUTO
RED DEAD REDEMPTION™
OUTLAWS TO THE END*
21 МАЯ
*ВНЕ ЗАКОНА НАВСЕГДА
ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
XBOX 360.
Реклама

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЧЕРНУХА Black от студии Criterion, создателей успешной серии гоночных игр Burnout, вышел под конец жизненного цикла консолей предыдущего поколения и показал, что красивые шутеры с высокой степенью интерактивности – это то, что нужно людям. Конечно, игра не обошлась без недостатков (в частности, расстроила отсутствием мультиплеера), но в главном была непревзойденна… по меркам 2006 года. Сегодня, когда конкуренция в жанре высока как никогда, у Black уже куда меньше шансов впечатлить современного покупателя.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: shooter.first-person
Зарубежный издатель: Codemasters
Российский дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: Codemasters Guildford
Количество игроков: не объявлено
Дата выхода: I квартал 2011 года
Онлайн: www.codemasters.com
Страна происхождения: Великобритания



Вверху: Враги в Bodycount делятся на классы. Вот этот явно откуда-то с верхушки иерархии.



Внизу: Насколько можно судить по показанным кадрам, графически игра будет хоть куда.

Bodycount

ЧТО ЗНАЕМ? Не каждый сумеет вспомнить имя Стюарта Блэка, но именно он стоял у руля амбициозного шутера Black. Специально для тех, кто любит и помнит эту игру, новая внутренняя студия Codemasters делает «вольное продолжение» (сами создатели от такого титула открещиваются) со столь же коротким и емким названием – Bodycount. Естественно, особенно создатели игры про трогательную любовь человека к огнестрельному оружию и взрывам напирают на эффектные перестрелки и разрушаемость всего и вся. А заниматься этим под руководством геймера примется персонаж с красноречивым «именем» Джон До, «работающий» на организацию под названием «Сеть». Обилие кавычек намекает: сюжет в этой истории играет не последнюю роль и будет изобиловать неожиданными поворотами на манер какой-нибудь Lost. Например, «Сетей», как уже известно, будет множество, и все они при помощи своих агентов борются за мировое господство. Но если же с интересной историей нас все-таки обманут, велик шанс, что мультиплеер со своим собственным приквельно-сиквельным сюжетом поправит дело. А уж режим кооперативного прохождения, который в Bodycount также обещан, и вовсе, мы считаем, способен спасти любую игру. Жаль, что сей праздник незамутненного огнестрельного веселья случится в лучшем случае следующей зимой.

ЧЕГО БОИМСЯ? Получить глупый однообразный шутер со стандартным набором сетевых режимов.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Для Стюарта Блэка Bodycount – своего рода работа над ошибками и хороший шанс показать всему миру, что есть еще порох в пороховницах. Надеемся, игра выжмет из железа все соки, продемонстрировав, сколь зрелищным, веселым и крутым занятием может быть обыкновенная пальба.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ИГРЫ СЛОВ Мысли насчет возрождения «безбашенной» версии NBA Live (наподобие NBA Street) на консолях текущего поколения, блуждали по коридорам EA Sports уже давно, но только к концу 2008 года тогда еще безымянному проекту был дан зеленый свет. Когда же дело дошло до названия, в офисе EA Sports поднялся шум. Предлагали и казуальные вывески, вроде «NBA Kids», и глуповатые, модерновые приписки а-ля «Bounce», и много чего еще. Все, впрочем, обернулось как нельзя лучше: Electronic Arts просто-напросто купила знаменитую лицензию и заручилась поддержкой создателей оригинальной NBA Jam.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Wii
Жанр: sports.traditional. basketball.arcade
Зарубежный издатель: EA Sports
Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: EA Canada
Количество игроков: до 4
Дата выхода: осень 2010 года (США)
Онлайн: http://nba-jam. easports.com
Страна происхождения: Канада



Вверху: Туловище, руки и ноги баскетболиста в свежей NBA Jam выполнены в привычном 3D, а голова представлена архаичным двухмерным спрайтом. Всего в игре предусмотрено одиннадцать выражений лица для каждого баскетболиста – как говорится, на все случаи жизни.



Справа: В финальном релизе NBA Jam, как заверили нас разработчики, к сожалению, будет отсутствовать онлайн-режим. Однако они не исключили возможности «апгрейда» уже в одном из ранних обновлений.

NBA Jam

ЧТО ЗНАЕМ? Знакомые всем владельцам 16-битных консолей выкрики «He's on fire!» и «Boomshakalaka!» уже совсем скоро с новой силой вдарят из динамиков. EA Sports официально анонсировала для белоснежной Wii новый выпуск разудалого баскетбольного сумасшествия NBA Jam.

В EA Sports посчитали, что тревожить встроенный в пульт акселерометр по пустякам не стоит, и большая часть действий – например, ускорение или пас – отдана на откуп обычным кнопкам. Впрочем, чертить в воздухе волшебные узоры все же придется: чтобы завершить комбинацию точным броском с дистанции или смачным данком, достаточно взмахнуть контроллером вверх – спортсмен взлетит под своды стадиона, – а затем резким движением опустить его вниз – и атлет, под овации трибун, заколотит мяч в корзину.

NBA Jam с переходом, безусловно, похорошеет внешне, а также, как обещают в EA Sports, предложит несколько интересных режимов, как позаимствованных у «старшего товарища», сериала NBA Live (Dynasty Mode), так и своих собственных (Remix Mode). Одновременно резвиться на площадке позволят компании из четырех игроков, так что NBA Jam можно уже сейчас представить в качестве гвоздя программы в шумных компаниях и вдобавок порекомендовать всем тем, кто подустал от файтингов и «серьезных» спортивных симуляторов.

ЧЕГО БОИМСЯ? Малого разнообразия игровых режимов, неудобного управления, отсутствия онлайн-поддержки в последующих обновлениях.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На успешное перерождение популярного бренда. На то, что игру впоследствии портируют и на более мощные консоли. На то, что NBA Jam станет самой популярной «дисциплиной» домашних посиделок.

TotalFootball

Более **100 авторских материалов**,
обзоров и аналитики в месяц

60 новостей в день

Расписания матчей,
турнирные таблицы,
статистика

Информация о командах,
сборных, игроках

Фото и видео
материалы, конференции



www.totalfootball.ru

Новый портал о футболе

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Константин Говорун

Мне интересно, а почему никто из наших разработчиков не взялся делать игру по мотивам славянской мифологии? Перун, Даждьбог, Чернобог, все такое? Свобода творчества – огромная (никто не знает, как оно там на самом деле было), персонажи – безусловно интересные (и сценарий игры о них сочинить несложно), и результат будет понятен не только русским (как в случае с Ильей Муромцем и Иваном Дураком). По жанрам, опять же, полная свобода. Хочешь – русский ответ God of War, хочешь – эпическую RPG, а хочешь – и файтинг или стратегию. Можно сделать огромный медиа-франчайз, экспортировать за рубеж. Пока что-то подобное получилось только со «Сталкером». Но получилось же.
Японцы, меж тем, свою полуфэнтезийную историю экспортируют только так.



Европейский хит-парад

1	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft
2	Just Dance	Ubisoft
3	Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	Take 2
4	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
5	Wii Fit Plus	Nintendo
6	Just Cause 2	Square Enix
7	Wii Sports Resort	Nintendo
8	Pokemon SoulSilver	Nintendo
9	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
10	FIFA 10	Electronic Arts

Хит-парад Японии

1	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Wii
2	Pro Yakyuu Spirits 2010	Konami	PSP
3	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
4	Pro Yakyuu Spirits 2010	Konami	PS3
5	Hokuto Musou	Koei	PS3
6	Pokemon Ranger: Hikari no Kiseki	Nintendo	DS
7	No More Heroes: Heroes' Paradise	Marvelous	PS3
8	Wii Fit Plus	Nintendo	Wii
9	No More Heroes: Heroes' Paradise	Marvelous	X360
10	Yakuza 4	Sega	PS3

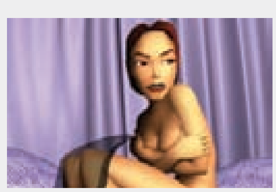




События прошлых лет

Год назад

Издательство Eidos официально переходит в распоряжение Square Enix, а Bethesda собирается подать в суд на Interplay: мол, за два года студия так и не сделала MMO по миру Fallout.



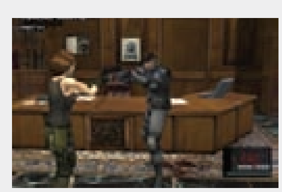
Пять лет назад

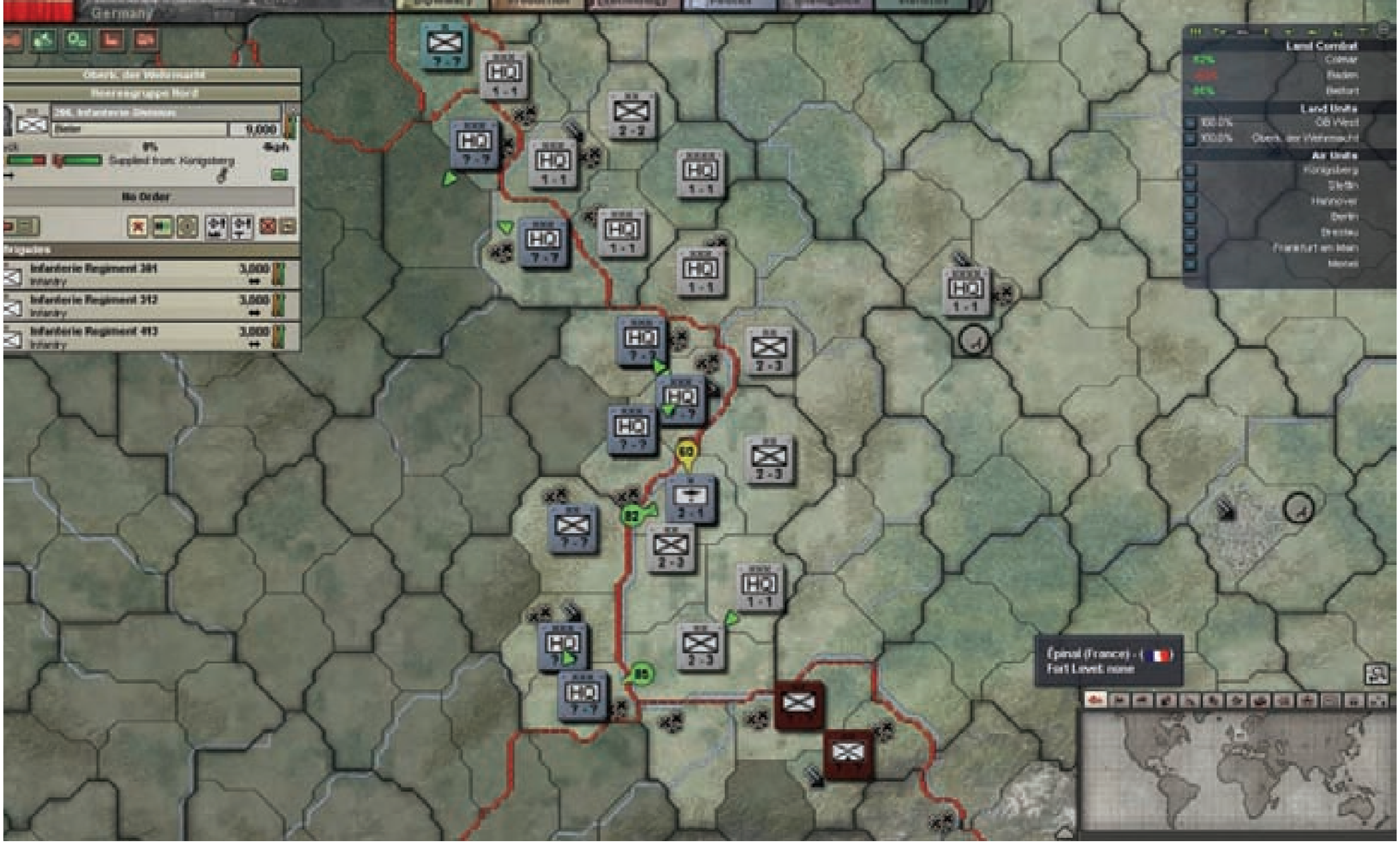
Microsoft объявляет, что предложит избранным представителям прессы и индустрии опробовать Xbox 360 на E3, а компания Walt Disney приобретает студию Avalanche Software.



Семь лет назад

В Konami для GC делают MGS: Twin Snakes, римейк оригинальной MGS для PS one, Capcom решает не везти на E3 Resident Evil 4, а Blizzard подтверждает, что в WoW будут ночные эльфы.







КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Учимся играть

Бывает ли так, что вам жалко тратить время на хорошую, в общем-то, игру? Если да – попробуем разобраться, почему.

В детстве время кажется бесконечным. За день успеваешь сходить в школу, погонять с ребятами мяч во дворе, посидеть несколько часов за приставкой, выкачать почту из FIDO, сделать уроки, почитать свежий роман Лукьяненко, покормить кошку, поболтать по телефону с одноклассницей, отправить в FIDO свои пять килобайт и сделать еще миллион важных и полезных дел. Затем свободное время съежилось, игры стали в три, пять, десять раз длиннее, но это не сильно мешало. Часик там, часик сям, и Final Fantasy VII или Breath of Fire III пройдена. Я успел осилить почти все приличные JRPG на PlayStation, не забывая и возвращаться к лучшим представительницам жанра на SNES и Mega Drive. И ничего, все успевал. Сейчас, напротив, я гораздо тщательнее выбираю игры, на которые трачу время, и часто отвергаю новинку только потому, что некогда с ней возиться. Почему?

Во времена PlayStation игры (и JRPG, и не только) были довольно-таки похожи друг на друга. Если успел познакомиться с основными жанрами и их правилами, можно быть уверенным: не так много новинок действительно смогут вас удивить. Сейчас многие заклеймят их за «неоригинальность», «отсутствие свежих идей». Но тогда было совершенно нормально то, что геймплей в играх одинаковый, а вот сюжет, персонажи и сеттинг – разные. К слову, это как раз типичный японский подход к геймдизайну и к потреблению электронных развлечений. Да и во второй половине девяностых 90% хитов производилось в Стране восходящего солнца. Но главное – все же не происхождение игр, а то, что мне все это нравилось.

Почему? Довольно сложно было «въехать» в суть JRPG, в условности жанра, стандартные паттерны действий, правила поведения – для этого мне потребовались две-три игры и десятки часов времени за приставкой. Но затем все пошло как по маслу. Покупаешь диск, запускаешь знакомишься с персонажами, с особенностями боевой системы – и все, можно далее наслаждаться сюжетом, дизайном монстров, исследовать мир, побеждать гигантских боссов, смотреть красочные ролики. На первичное освоение игры тратилось минут десять (хотя, конечно, накапливать знания о ней можно было и бесконечно) – и все, я уже был «в теме». То же самое можно сказать о файтингах, платформерах.

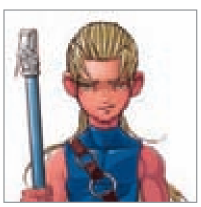
Однажды друг дал мне поиграть в Metal Gear Solid. Тогда я ничего не знал о Кодзиме, но хорошо помнил Metal Gear на NES (наглухо застрял в часе от начала и не имел ни малейшего представления о том, что делать дальше). Конечно, можно было играть день, два, неделю, месяц, позвать друзей и РАЗОБРАТЬСЯ в том, как устроен игровой мир, вникнуть в логику геймдизайна. Однако никто не объяснил мне, что это великое произведение искусства, поэтому не было никакой уверенности в том, что инвестиция времени окупится. Я почесал голову и решил потратить эти часы жизни на что-то, что точно принесет мне удовольствие (Breath of Fire IV, например) или поможет освоить новый жанр (Fallout). Так мое знакомство с Metal Gear Solid было отложено до Sons of Liberty. Вот о Fallout я почему-то знал много (кажется, из прессы), и понимал, что полезно освоиться с игрой, чтобы затем комфортно чувствовать себя в других компьютерных RPG. Это тоже заняло немало времени (несколько раз начинал сначала, пробовал разные варианты прохождения), но о нем я ничуть не пожалел.

Постоянные читатели журнала знают, что я не очень люблю MMORPG. А дело именно в том, что прежде чем получать удовольствие от них, нужно вложить слишком много сил и времени. В школьно-студенческие годы жанр еще не нарастил мясо, и познакомиться с ним тогда я не мог. Позже я пробовал садиться и за Ragnarok Online, и за Granado Espada, но каждый раз вставал перед выбором: или MMORPG, или Final Fantasy XII (Metal Gear Solid 4, Fallout 4). И каждый раз мне было жалко времени на то, что, возможно, никогда и не понравится.

Зато, например, года два-три назад я освоил глобальные стратегии от Paradox. Схема была та же, что и с Fallout. Я читал о Europa Universalis в журнале, узнал о том, что таких игр много, но они объединены общей логикой (освоил одну – гораздо проще разобраться с остальными), и понял, что мне их идея очень близка. Долго сидел на форумах, читал руководства, спрашивал советов у знакомых профи, и в итоге не прогадал. Теперь жду Victoria II.

Наверное, вы хотите меня спросить, а как же подлинно оригинальные игры, которые непохожи ни на что другое? Так вот, я прекрасно понимаю, отчего их продажи не всегда радуют издателей. При выборе между более-менее хорошей игрой с периодом «вхождения» десять минут и равной по качеству игрой, требующей на знакомство десять часов, куда проще остановиться на первой. Если, конечно, рецензент в «СИ» не напишет, что вторая – это настоящий шедевр всех времен и народов. Тогда – да, время сразу найдется. СИ





СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Final Fantasy XIII или X-3?

Я прошел Final Fantasy XIII, и она оказалась столь же плохой, как я и думал. Многие поклонники сериала согласились со мной; многие познакомившиеся с JRPG по FFXIII мои претензии встретили с недоумением. Они радуются красочной картинке, заставкам и помпезности, я же сетую на все остальное.

Вот меня многие упрекают в предвзятости: мол, заранее уже игру обрек, не поиграв, уже судил. Естественно, судил. Все мы судим игры по информации из превьюшек и анонсов. И чем яснее вырисовывались очертания FFXIII, тем страшнее становилось за любимый сериал. Игравшие в японскую версию рассказали достаточно, так что к релизу я уже ждал худшего. Предчувствия меня не обманули.

Играл я запоем, и в первый же день с ходу шесть часов провел, бегая по тоннелям и нажимая на одну кнопку. Прохождение стало чуть ли не рутиной, бременем, которое я взвалил на себя из-за своего перфекционизма. На начале седьмого часа я остановился, передохнул и посмотрел на игру свежим взглядом. И мне стало бесконечно грустно.

Известный британский публицист Кирон Гиллен в своем манифесте «новой игровой журналистики», предложил рассматривать игры с точки зрения собственных переживаний – попросту говоря, писать о том, что ты чувствовал, когда был там, в игре. Столь глубоко субъективный подход может быть многими принят в штыки, но он достаточно интересен, чтобы периодически, не пытаясь анализировать свои впечатления (что я, честно говоря, привык делать), выдвигать на первый план чувства и эмоции. Так вот, на седьмом часу игры в Final Fantasy XIII я обнаружил себя на помойке, по которой на протяжении уже достаточно долгого времени бродил в компании пренеприятнейших субъектов – без цели, без понимания, что я тут делаю и зачем. Вокруг не было ничего – лишь дороги назад и вперед, одинаковые, безыскусные. Я почувствовал себя как Бишоп в финале «Чужих», закупоренным в бесконечной прямой трубе. Позади – бездарно потраченные часы. Впереди – призрачная надежда на что-то. Хотя бы на что-то.

Я двинулся дальше, и первый диск закончился. Спустя еще пару дней прошел и второй диск. На третьем игра сказала: «Теперь ты можешь попробовать начать в меня играть». И выпустила из коридоров еще главы через полторы. И стоило мне взглянуть на Гран Пульс, как стало понятно: такой могла бы быть вся Final Fantasy XIII. Тут Пульс – всего одна локация, единственная полянка в череде бесконечных коридоров. Окажись все наоборот, в Final Fantasy XIII был бы мир. Мир, который стоило бы исследовать, выполнять в нем задания, общаться с населением и так далее. Мир со своей атмосферой, которой у тоннелей с разноцветными обоями нет.

Читаю обзор. Наташа пишет: «Окажись повествование слабей, и системе парадигм вкупе с не самыми затейливыми в мире лабиринтами уж точно не удалось бы удержать внимание геймеров на десятки часов». Да. Так оно и есть. Только что делать, если назвать здешнее повествование сильным у меня язык не поворачивается? На первых двух дисках, за все время этой чудовищной линейности сюжет не сдвинулся ни на шаг. А когда наконец-то сделал какие-то поползновения в сторону развития, игра мигом закончилась самым диким явлением deux ex machina из всех, что я могу только припомнить. Те, кто говорит, что Final Fantasy XIII – плохая игра, но хорошее кино, тоже неправы: Мотому Торияма – еще более бездарный режиссер и сценарист, чем Дэвид Кейдж.

Захожу на форумы, ругаюсь. Оппоненты выдвигают контраргумент: дескать, игра начинается с середины повествования, поэтому и кажется, что событий мало. Действительно, все то время, что действие стоит на месте, нам демонстрируют сценки из двухнедельной предыстории к событиям Final Fantasy XIII… но это же ничего не меняет. Самое при этом грустное – в том, что персонажи, которые

ГЕРОИ FFXIII – НЕ ЛЮДИ. ОНИ – МАНЕКЕНЫ С МАСКАМИ, НА КОТОРЫХ НАРИСОВАНА ЛИШЬ ОДНА ЭМОЦИЯ.



Саз – пожалуй, самый похожий на человека герой FFXIII, даром что единственный взрослый в команде. Жаль, что игра часто делает из него нелепого клоуна.

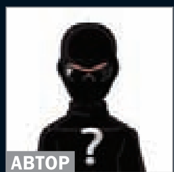
могли бы вытащить несуразную фабулу, пустые все как один, и вся их жизнь укладывается в эти самые две недели. Ни разу Лайтнинг не вспомнила бывших сослуживцев (включая того же пухленького лейтенанта, непонятно зачем вообще в игру введенного), Саз ни слова не сказал о том, кем была его жена (и не объяснил, почему так мастерски управляется с разной техникой), а обе уроженки Оэрбы, оказавшись на родине, ни словом не обмолвились, каково им тут жилось. Они – не живые. Не люди. Они – манекены с масками, на которых нарисована лишь одна эмоция. Произносящие одни и те же фразы. Упертые каждый в одну цель: спасти сестру, спасти жену, спасти сына, защитить подругу, перестать быть соплей, игнорировать все проблемы. Думаю, любой человек, читавший превью игры, сможет понять, кто из них кто.

Во время прохождения не раз возникало дежавю: и локации, и важные сюжетные ходы я словно уже видел раньше. Постепенно начали складываться параллели: город с жутким названием Palumpolum (переводчики, очевидно, не поняли отсылки к детям-магам из FFIV) напомнил Second Miltia из Xenosaga, Bodhum – Zanarkand, Archylte Steppe – Calm Lands. Основной сюжетный поворот чуть ли не один-в-один скопировал FFX. Так в утиль отправился аргумент «каждая номерная финалка – это эксперимент, привносящий новое». Нет, здесь слишком много старого.

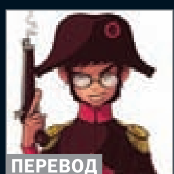
Я добил Final Fantasy XIII и вернулся выполнять все миссии, чтобы хоть как-то примириться с отсутствием геймплея в большей части игры. Не качался специально, едва ли не каждая схватка становилась испытанием. Было интересно, но сразу всплыли огрехи боевой системы, отнявшей контроль у игрока. «Такое ощущение, что разработчики сделали все специально не как в Final Fantasy XII», – как-то сказала Наташа, и я тут тоже с ней согласен. В двенадцатой все было в моих руках, а здесь – ничего.

Я дерусь с гигантским кактуаром, наносящим каждый ход по 10000 HP урона; дерусь долго, но довольно успешно. Вражья атака оставляет моего лидера с 6000 HP и лишает способности применять заклинания (у меня коммандос, мне все равно). Кактуар готовит следующий залп иголками, и медик вместо лечения, которое могло бы спасти героя, кастует Esuna. Все, Game Over. Такого не могло случиться ни в одной другой финалке, никогда. Что же хорошего в этой игре, задаюсь я вопросом? Осталось ли еще хоть что-то не испорченным – в начинке, а не в оболочке? У меня нет ответа. Нет слов.

Я прошел Final Fantasy XIII, и мне больно. Больно от мысли о том, что пять лет и огромный бюджет были убиты на это. Что флагман JRPG на консолях нового поколения настолько пуст и беспомощен. Что персонажи, состоявшие из сотни полигонов и разговаривавшие синими окошками плохо переведенного текста, были более правдоподобными и симпатичными, чем эти красивые, но абсолютно бездушные манекены. Что Мотому Торияма претендует на создание римейка Final Fantasy VII. Что я не смогу перечислить здесь и половины того, что было испорчено в «тринашке». Что найдутся люди, которые начинают знакомство с сериалом – или даже с жанром! – по одному из его худших выпусков. Что многие, очень многие будут играть в Final Fantasy XIII и проигнорируют те финалки, о которых я писал в «СИ» на протяжении последних пяти лет. А я так и не донесу до людей мысль о том, что финалки бывают не только номерные, и Ring of Fates стоит сотни таких недоигр, как Final Fantasy XIII. **СИ**



АВТОР
Мэтт Бартон



ПЕРЕВОД
Александр Трифонов

История компьютерных ролевых игр.

Часть первая: ранние годы (1974-1983)

Приглашаю вас, отважные искатели приключений, к чтению первой части материала, посвященного истории нашего любимого жанра: компьютерных ролевых игр, или CRPG. Говорим ли мы о «генераторе подземелий», вроде Rogue, сюжетно-ориентированной Betrayal in Krondor, мышекликальной Diablo или переполненной цифрами и подсчетами Pool of Radiance, CRPG всегда пользовались популярностью. Даже сегодня, когда шутеры и спортивные игры, казалось бы, задавили все остальные жанры, ежедневно миллионы игроков заходят в World of Warcraft, а выход каждой новой части Zelda буквально взрывает индустрию. На мой взгляд, никакая другая игра не доставит вам столько удовольствия, как мастерски сработанная CRPG. Но как они зародились? Из какого темного и сырого подземелья они выползли на свет? Как жанр развился в то многообразие великолепных игр, которое мы видим сейчас? Если вы когда-нибудь задавались такими вопросами, то налейте себе кружку лучшего эля и приготовьтесь узнать ответы!

Со столов деревянных – на «рабочие»

Хотя большинство сочтет, что отследить происхождение CRPG весьма просто – достаточно обратиться к их настольным предшественницам, такой подход больше испортит картину, чем прольет свет на связь этих жанров. Любой, кто играл в Dungeons & Dragons, знает, что разница между ней и ее компьютерными версиями такая же, как между баскетбольным матчем с командой

Справа: Внимание, в этой коробке может быть спрятан Солид Снейк!





Сверху: Commodore 64 – первый компьютер нашего главного редактора.

LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250



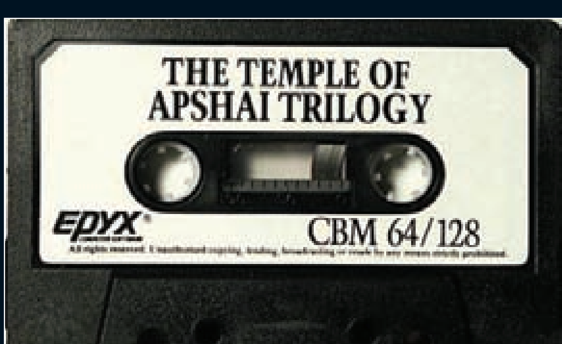
из соседней школы и видеоигрой College Hoops 2K7. И в самом деле, в типичной CRPG очень мало собственно «вживания в роль», а если оно и встречается, то весьма ограничено. Если на то пошло, вы «играете роль» и в Pac-Man, и в Space Invaders, и даже в Tetris вы – та невидимая сила, что заставляет разноцветные фигуры крутиться и двигаться.

Возможно, более верно было назвать «ролевыми» приключенческие игры от первого лица наподобие Zork или Myst, поскольку в них вы действительно оказываетесь в роли важной персоны в игровой вселенной. И даже шутеры вроде Half-Life ближе к «вживанию в роль», чем, скажем, Icewind Dale, где вы управляете целой группой персонажей.

Впрочем, если оставить придирки к терминологии, CRPG хоть и не происходят напрямую от D&D, создатели первенцев жанра явно вдохновлялись этой настольной системой. Интересно, знали ли Гари Гайгэкс (Gary Gygax) и Дейв Арнесон (Dave Arneson) о том влиянии, которое окажет их детище на современную культуру, когда выпускали первое издание Dungeons & Dragons в далеком 1974 году? Однако, эта классическая ролевая игра также не зародилась на пустом месте. Ее предшественницами были «штабные игры» наподобие Tactics II (1958) от Avalon Hill и спортивные настольные игры от Strat-o-Matic (1961). Но хотя в D&D хватало заимствований из этих жанров, в ней было несколько принципиально новых идей. Например, вместо исторически достоверного воссоздания битв Гражданской войны или чемпионатов мира по разным видам спорта D&D была посвящена вымышленному миру, населенному эльфами, гномами и драконами. Остается под вопросом, насколько сильно на создание D&D повлияла трилогия Толкиена, но многие первые «ролевики» были ярыми фанатами Средиземья, перечитывавшими романы по несколько раз, и для них D&D стала потрясающей возможностью еще раз пережить знакомые события. Одно дело читать о приключениях Фродо и Бильбо, и совсем другое – принять в них участие самому.

Брэд Кинг (Brad King) и Джон Борланд (John Borland), авторы книги Dungeons and Dreamers: From Geek to Chic, утверждают, что «невозможно недооценить ту роль, что Dungeons & Dragons сыграла в становлении компьютерных игр». Сущая правда! Все сегодняшние геймеры – наследники детей эпохи D&D. Настольные игры существуют уже очень давно, но ни одна из них не обладала такой притягательной силой. Конечно, карты и игральные кости тоже вызывают привыкание, но в азартных играх главным всегда являлся возможная победа, а не сам процесс как таковой. Шахматы, с другой стороны, настолько абстрактны и требуют немалых мысленных усилий, что затрудняешься сказать, проходят они по разряду развлечений или упражнений в логике. А тот факт, что можно стать профессиональным шахматистом, показывает, что они давно утратили статус «игры» и превратились в вид спорта, которым

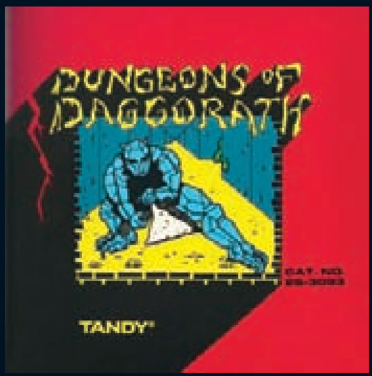


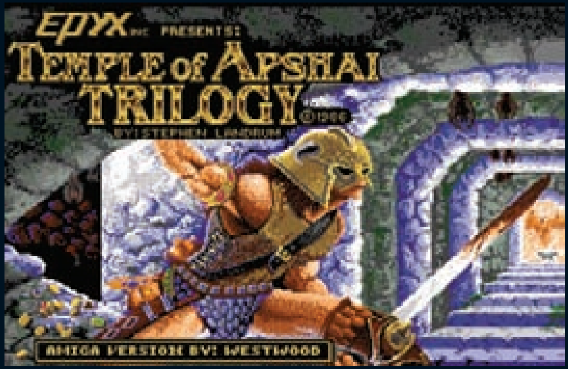




Слева: Сейчас так не выглядят даже карты уровней на Nintendo DS.

COMMAND TURN RIGHT





Сверху: Иллюстрации из древних игр в наше время – большой раритет. Даже в Интернете, где как бы есть все.

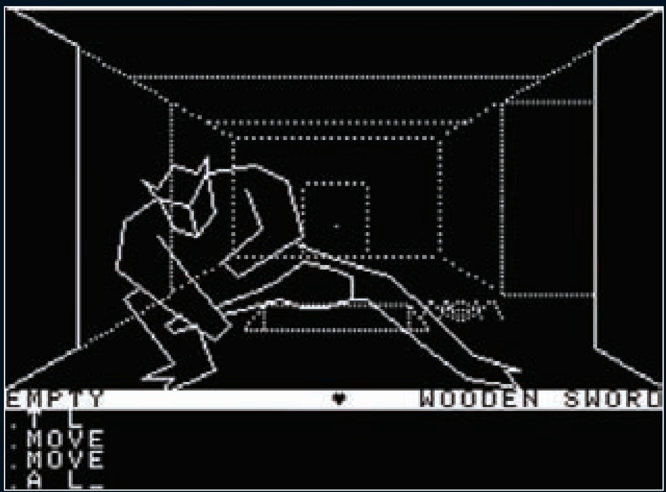
можно зарабатывать на жизнь. Наконец, экономическая Monopoly или стратегическая RISK и их потомки способны развлечь, но только на короткое время и не на постоянной основе – их достают с верхней полки в кладовке пару раз за год, чтобы убить время в особенно скучные выходные. Конечно, есть большие сообщества игроков в UNO и ROOK, но это все же исключение, а не правило.

«У каждого найдутся талисманы родом из детства, священные предметы, которые для посторонних людей ничем не примечательны, но вызывают волну ярких воспоминаний у уже выросшего ребенка. Для меня это кипа копий документов с цифрами, которые отец когда-то принес домой из своей юридической фирмы, когда мне было девять лет», – пишет Стивен Джонсон (Steven Johnson) в книге Everything Bad is Good for You.

Но D&D – это нечто большее, это стиль жизни, а не просто безопасный способ немного отвлечься от действительности. Самое близкое, с чем ее можно сравнить, – детские ролевые игры, когда они представляют себя врачами, супергероями и так далее. Успех зависит от того, как другие ребята подыграют тебе, когда изображают ковбоев и индейцев (или республиканцев и террористов – во что там играют сегодняшние дети). Часто подобные ролевки бывают весьма многогранными, с вымышленными друзьями, экзотическими придуманными мирами и множеством симулируемых действий. Но когда ребенок достигает определенного возраста, такие игры воспринимаются как слишком «детские» или иррациональные, и желание сыграть в них (по крайней мере, на публике) тщательно подавляется – до тех пор, пока не появилась D&D. Внезапно можно снова воображать себя кем угодно, и тебя не обзовут «маленьким» или психом. Привлекательность D&D – в сочетании вживания в роль, полета фантазии и системы правил, основанной на вычислениях. Как отмечал Иойхан Хёйзинга (Johan Huizinga) в книге Homo Ludens, подобные игры – жизненно необходимая составляющая обучения и взросления. Чем больше ребенок увлекается ролевыми играми, тем более интеллектуально развитым он вырастает.

К сожалению, когда «неравнодушные» граждане осознали, как много молодых людей увлеклось этой новой игрой, они начали обвинять их в проведении «сатанинских ритуалов», или, по меньшей мере, попадании под опасное влияние. Вне сомнения, услышав, как семилетний сынишка провозглашает: «Призываю черного демона, который сокрушит твоего священника», озабоченные родители могли решить, что здесь что-то нечисто. Более того, уже тогда в новостях периодически рассказывали о повредившихся умом игроках, которые совершали какое-нибудь ужасное преступление и сваливали вину на дурное влияние D&D. То же можно сказать о «D&D-вдохновленной» рок-музыке той поры – как мы все знаем, песни Iron Maiden или Judas Priest служили могущественными заклинаниями для черной магии, творящейся во время бросков кубиков на инициативу. То, что многие до сих пор верят в эту чушь, пугает гораздо сильнее, чем самый могучий демон, которого можно встретить во время игры… Ирония судьбы в том, что многие мои друзья, с которыми я играл в D&D, куда более истовые христиане, чем кто-либо из моих знакомых.

В общем, как бы кто не относился к влиянию D&D на моральный облик подростков, нельзя отрицать, что она сыграла основополагающую роль в развитии компьютерных игр. Она не только породила геймерскую





LEVEL 2 HITS 5(25) GOLD 0



Слева: Классическое противостояние Дракона и Рыцаря – совсем как в фэнтезийных книжных сериалах.



Сверху: Предшественница ДнД, настолка про бейсбол с характеристиками игроков и бросками кубиков.

Справа: Цветная графика – это вам не хухры-мухры, практически шейдеры и DirectX 10 того времени.



культуру, но ее перенос на компьютеры стал своеобразными поисками Святого Грааля для программистов 70-х. И хотя многие источники называют Akalabeth Ричарда Гэрриота (Richard Garriott) самой первой CRPG, мы можем найти более ранних представителей жанра на… мейнфреймах.

Эра мейнфреймов (Темные века)

Первые ролевые игры, разработанные на университетских мейнфреймах, появились еще в 1974 году (то есть, одновременно с появлением Dungeons & Dragons). К сожалению, у нас мало сведений о том периоде, и сказать точно, какая именно CRPG стала первой, затруднительно. Известно, что их было несколько, например, текстовая Pedit5 от Расти Разерфорда (Rusty Rutherford), созданная для компьютерной обучающей системы PLATO. В ней имелись все основные составляющие жанра: исследование подземелья, чудовища, сбор сокровищ и магия. К сожалению, других подробностей мы не знаем, поскольку у администраторов PLATO была дурная привычка отыскивать и удалять любые игры из системы (детей, которые умудрялись опережать их и сохранять копии в другом месте, называли zbrats – но это отдельная история). Быть может, существовали и другие текстовые CRPG до Pedit5, но все они потеряны для истории.

Позже в том же году Гэри Вайзенхант (Gary Whisenhunt) и Рэй Вуд (Ray Wood), программисты из Университета Южного Иллинойса, создали dnd для все той же PLATO. В этой игре была не только графика, но и такие основополагающие возможности, как создание персонажа с распределением характеристик и система повышения уровня героя путем накапливания очков опыта. Монстры становились тем сильнее, чем глубже герой спускался в подземелье, и здесь впервые появился магазин, в котором можно было покупать снаряжение. Но самое важное, в ней даже был сюжет и главное задание: убить дракона и забрать у него магическую сферу. Неудивительно, что во многих CRPG даже годы спустя сюжет частенько крутится вокруг могущественного артефакта… Именно игра Вайзенханта и Вуда позже вдохновит Дэниэла Лоуренса (Daniel Lawrence) на создание знаменитой Telengard для TRS-80 и Commodore 64, но об этом чуть позже.

Тем временем неизвестный студент из Университета Клэрмонта, Калифорния, разработал игру Dungeon для мейнфрейма PDP-10. В ней также имелась система повышения уровня, но главным новшеством была возможность создания и управления целым отрядом персонажей, а не одним героем. И по сей день не утихают споры, какой подход более интересен. Кроме того, герои видели на карте подземелья только то, что находилось перед ними, и при этом учитывалась освещенность помещения (а эльфы и другие существа, обладающие инфразрением, могли видеть в темноте)!

Возможно одна из самых известных CRPG всех времен, Rogue для UNIX, была сделана в 1980 году Майклом Тоем (Michael Toy), Гленом Вичманом (Glenn Wichman) и Кеном Арнольдом (Ken Arnold). Rogue прославилась случайно создаваемыми подземельями,

COMMAND GO BACK

ASCII-псевдографикой и сложным игровым процессом. Главный герой в ней отображался символом @, а монстры – первыми буквами из их названия (Z для зомби и так далее). Сюжет, если его можно так назвать, сводился к спуску на определенный этаж подземелья (скажем, 26-й), нахождению там магического предмета (например, Амулета Йендора), и возвращению на поверхность. Такой подход был позже скопирован в других играх, например, Sword of Fargoal.

Однако, геймер с легкостью мог забыть про задание и просто бродить по этажам, убивая монстров, накапливая опыт и собирая сокровища, поскольку весь интерес заключался в этом. Rogue была весьма сложной: поди запомни все необходимые команды, особенно если ввод R снимает с персонажа кольцо, а по нажатию «r» он прочтет магический свиток, да и разобраться в нагромождении букв на экране без подсказки было весьма непросто. И даже когда герой успешно побеждал чудовищ и обходил ловушки, он мог умереть от голода, если его вовремя не покормить… Тем не менее, Rogue была столь популярной, что породила несчетное количество портов на другие системы и немало вариаций, известных как «Roguelikes». Некоторые из них, например Hack, Moria, Larn, и Omega, также получили известность, да и вообще сложно найти вычислительную систему, на которой не было бы своей версии Rogue. Я и сам провел немало часов, играя в Larn и Hack на моем Commodore Amiga, хотя на нем были игры с лучшей, гхм, графикой.

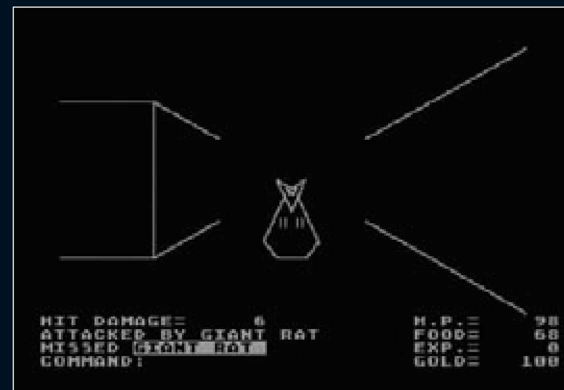
Редко кто задается вопросом, насколько точно эти ранние CRPG воссоздавали настольную партию в D&D. Хотя подсчет бросков кубиков и учет характеристик в них велся куда быстрее и точнее, чем в жизни, с «вживанием в роль» там были большие сложности. Вряд ли кто-либо надевал эльфийские уши или самодельный кожаный доспех, садясь вечером за Rogue (что частенько случается во время настоящих игр), а если кто и бранился во время прохождения dnd, то вряд ли с гномьим акцентом. Компьютерные версии отлично справлялись с подсчетом цифр, в какой-то мере – с отображением сражений и исследованием подземелий, но все, что касалось «отыгрыша», в столь абстрактной и примитивной манере реализовать было невозможно. Позже мы еще рассмотрим CRPG, в которых авторы пытались решить эту проблему различными интересными способами, но важно понимать, насколько компьютерные и настольные версии D&D отличались в своей основе.

Бронзовые века (1979-1980)

Хотя тысячи людей впервые сыграли в CRPG на мейнфреймах, большинство из нас убило первого виртуального дракона на персональном компьютере. Точные даты назвать сложно, но уже в 1979 году для домашних систем продавались две CRPG. Одна из них была создана старшеклассником Ричардом Гэрриотом, который настолько увлекался D&D, что называл себя не иначе как Лордом Бритишем. Его Akalabeth: World of Doom отличалась векторной графикой и была сделана с видом от первого лица (часть игрового процесса, правда, проходила с классическим ракурсом сверху), и во многом опередила свое время. Akalabeth выходила только для Apple II, и есть некоторая путаница с датой выпуска. Сам Гэрриот утверждает, что она вышла в 1979 году, но на сохранившихся дисках и кассетах стоит 1980 год.

Вторая вещь, за авторством компании Automated Simulations, Inc. (позже переименованной в Epyx), называлась Dunjonquest: Temple of Apshai. Она стала первой в серии из пяти игр, хотя в наше время хорошо известна только начальная трилогия. Сперва Temple of Apshai вышла на TRS-80, затем на Commodore PET, а позднее была портирована на Apple II (1980), Atari (1981), DOS (1982), и на Commodore 64 и Vic 20 в 1983 году. Но вернемся к Akalabeth.

Гэрриот был большим поклонником не только Dungeons & Dragons, но и Толкиена, и даже название своего дебютного проекта позаимствовал из «Сильмариллиона». Игра была написана на BASIC (в те времена – самый продвинутый язык программирования), что давало возможность геймерам спокойно изменять игру под себя, если они обладали необходимыми знаниями. В подземельях использовался вид от первого лица, а на поверхности переключался на ракурс сверху, что потом было скопировано во многих CRPG, а сюжет не отличался замысловатостью: Лорд Бритиш, «Несущий белый свет», выгнал злого волшебника Мондейна из королевства Акалабет, но порожденным там монстры все еще обитают



Сверху: Гигантская крыса – сильный и ловкий противник.

Снизу: В восьмидесятых западные художники куда чаще рисовали красивые иллюстрации, чем сейчас. Интересно, почему?







LEVEL 2 HITS 20(25) GOLD 150

под землей. Задача игрока – спускаться в подземелья, уничтожать врагов и возвращаться на поверхность, чтобы купить новое снаряжение и получать очередные задания от Лорда Бритиша. За их выполнение Бритиш поднимал характеристики героя, а также повышал в звании: от простого крестьянина до рыцаря. Сами же задания сводились к убийству все более сильных существ.

Перед началом игры вам показывали несколько экранов с текстом. На первом описывался сюжет, а дальше пояснялась разница между «силой» и «ловкостью», содержался перечень команд, и так далее. После чего нужно было сделать выбор между воином и магом: первый не умел пользоваться «волшебным амулетом», а последний мог сражаться только топором, но не владел рапирой и луком. Использование амулета приводило к непредсказуемым последствиям, например, иногда превращало героя в могучего человекоящера. Кроме того, какой бы уровень сложности вы и выбрали (от 1 до 10), игра все равно оставалась чертовски трудной: сделав очередной шаг, подопечный поглощал столько-то еды, а если пища заканчивалась – game over. И, словно этого мало, попадающиеся в подземельях воры крали снаряжение персонажа, поэтому приходилось таскать с собой запасные предметы.

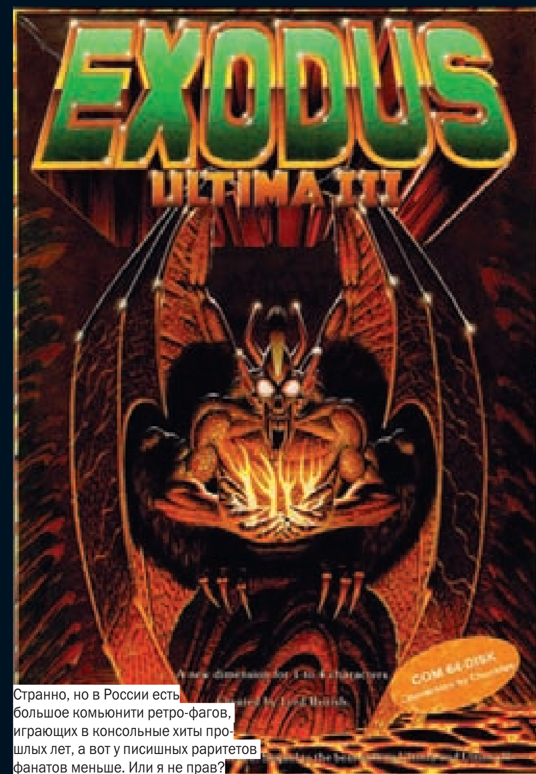
«Я неправильно выговариваю слова, не в ладах с грамматикой, и прочитал менее 25 книг за всю свою жизнь» – так представился Ричард Гэрриот автору книги Hackers, Стивену Леви.

В отличие от Akalabeth, которую и сегодня можно легко найти в Сети либо в одном из сборников Ultima, очень сложно отыскать копию Dunjonquest: Temple of Apshai. Epyx переиздала начальные три выпуска сериала с улучшенной графикой под названием Apshai Trilogy в 1983 году, но вот оригинальную первую часть, как бы я ни старался, мне удалось найти лишь в версии для Coleco Adam, которая сильно уступает вариантам для других платформ. Apshai Trilogy же издавалась для на многих платформ, и ее отыскать сегодня несложно – лично я играл в версию для Apple II. Надеюсь, она не сильно отличается от оригинала. Как бы то ни было, мне удалось найти отсканированное руководство пользователя к Temple of Apshai: настоящее сокровище для интересующегося историей. В далеком 1979 году разработчики не могли рассчитывать, что покупатели их игры будут знакомы с основными канонами жанра (ведь их тогда еще и не существовало!). Интересно, что авторы руководства посвящают немало страниц тому, чтобы убедить геймеров дать ролевым играм шанс. Цитата:

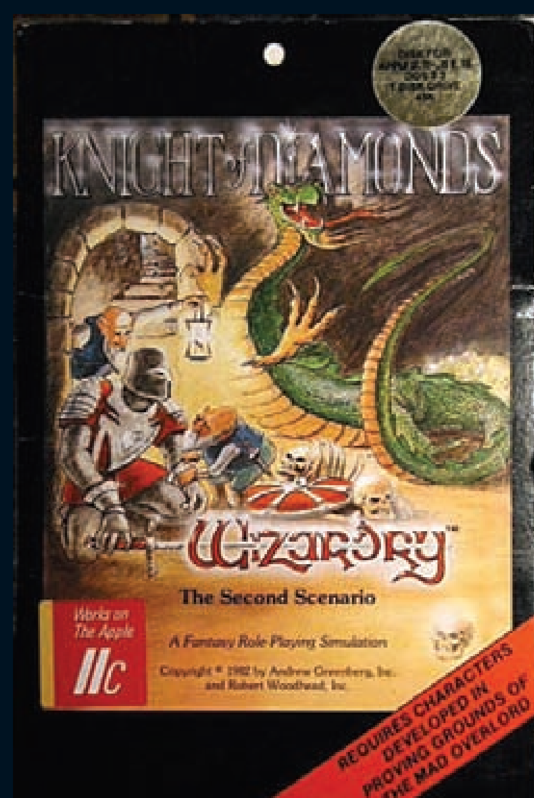
«Вы выросли в окружении братьев Гримм, Белоснежки, Флэша Гордона, «Трех мушкетеров», рыцарей Круглого Стола и Багдадского вора? Вы читали «Властелина Колец», «Уробороса», «Дипломированного чародея» или «Конана-Завоевателя»? Мечтали ли вы скрестить шпаги с Сирано или Д'Артаньяном или стоять плечом к плечу с ними в тусклом рассвете, ожидая гвардейцев кардинала? Представляли ли вы себе, как сражаетесь с Горгоной, гидрой, Гренделем или Минотавром? Если вы ответили «да» хоть на один вопрос – вы игрок в RPG, либо должны им стать».

На этом разработчики не останавливаются: «RPG позволяют вам выбраться из мира, который стал слишком скучным, чтобы в нем существовали магия и чудовища». И хотя геймеры могут быть полными неудачниками в реальной жизни, в RPG они бросают вызов могущественным силам, и более того, «эти игры могут и часто становятся образом жизни для вашего персонажа – и вас самих».

Но что более интересно, создатели представляют CRPG как более удобный способ «отыгрыша роли». «Чтобы срезаться в настольную ролевку, нужно несколько более-менее опытных участников, обладающий воображением мастер, и огромное количество времени, которое потребуется на воссоздание вымышленного мира, живущего по своим законам-правилам». В CRPG же мир уже сделан для вас, а все сложные расчеты производятся автоматически. «Хотя ваша свобода действий гораздо меньше по сравнению с настольной RPG из-за технических ограничений, у вас все равно достаточно возможностей». И в самом деле, многие особенности



Странно, но в России есть большое комьюнити ретро-фагов, играющих в консольные хиты прошлых лет, а вот у писишных раритетов фанатов меньше. Или я не прав?

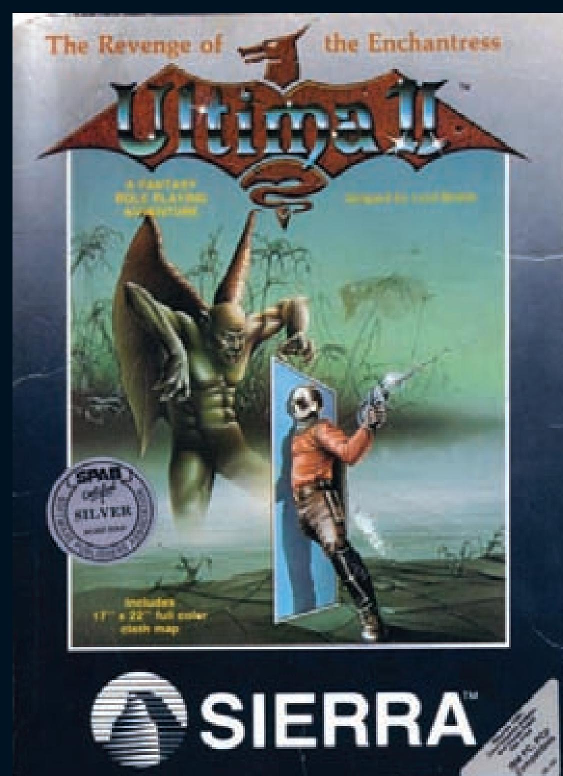


МЕЧТАЛИ ЛИ ВЫ СКРЕСТИТЬ ШПАГИ С СИРАНО ИЛИ Д'АРТАНЬЯНОМ ИЛИ СТОЯТЬ ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ С НИМИ В ТУСКЛОМ РАССВЕТЕ, ОЖИДАЯ ГВАРДЕЙЦЕВ КАРДИНАЛА?

COMMAND GO STRIGHT







Сверху: Все ведь в курсе, что Ричард Гэрриотт, создатель «Ультимы», летал на МКС на российском корабле?

Temple of Apshai были призваны сгладить эту разницу, например, надлежало торговаться с продавцами, а не просто покупать предметы по заданной цене, а многие тексты в игре были стилизованы под средневековые, с устаревшими словами и выражениями. Также в руководстве содержались описания всех комнат подземелья – скорее всего, чтобы не занимать и без того ограниченную память ранних домашних компьютеров. Интересно, что такой подход использовался и в более поздних играх, например Pool of Radiance. Видимо, размещение важной информации в руководстве пользователя служило своеобразной формой защиты от пиратства.

Самая любопытная особенность сериала – боевая система. В руководстве сказано, что разработчики вдохновлялись «историческими исследованиями, различными боевыми искусствами и собственным опытом, полученным в Сообществе креативных анахронизмов». У героя был параметр «усталость» (зависящий от полученных ранений и веса снаряжения), от которого зависело, как часто он может атаковать и как далеко пробежать. Также персонаж мог «прислушиваться», нет ли в соседней комнате монстров, а когда дело доходило до сражения, пробовал отговорить чудовищ от драки. Если же он погибал, возможны были четыре исхода: оказаться сожранным, либо спасенным гномом, магом или жрецом (маг и гном за это отбирали часть предметов). Вслед за Temple of Apshai вышли Datestones of Ryn, Morloc's Tower и Curse or Ra. Позже появились Upper Reaches of Apshai и Gateway to Apshai. Как уже говорилось, в 1983 году Epyx переиздала первые три части для разных платформ, но лучшая версия появилась на Commodore Amiga в 1986 – если вы вдруг захотите познакомиться с сериалом, то найдите издание для Amiga, с улучшенными графикой и управлением.

Хотя сегодняшнему игроку Temple of Apshai и Akalabeth покажутся очень примитивными, их историческую важность нельзя недооценивать. Обе игры были весьма успешными для своего времени и породили известные сериалы (в случае Akalabeth – Ultima). Однако, они оставляли желать лучшего с точки зрения интерфейса и дизайна вцелом, им было куда развиваться – и последовавший за их выходом «Серебряный век CRPG» подарил нам несколько разработок, которые интересно проходить даже сейчас.

Серебряный век (1981-1983)

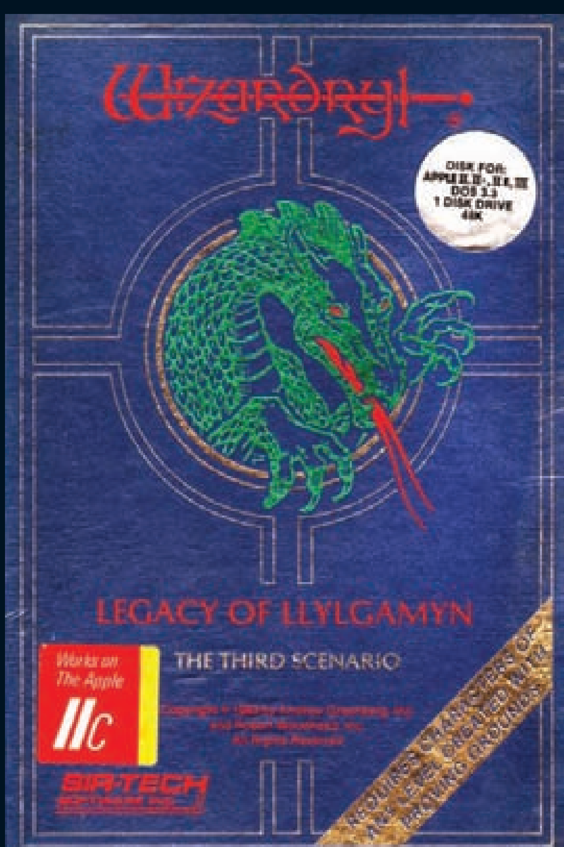
В начале 80-х CRPG было далеко до нынешней популярности. Лишь несколько проектов имели коммерческий успех, но и они оказывались слишком сложными и непонятными по сравнению с аркадными и приключенческими разработками тех времен. Жанру очень нужна была игра, которая сделала бы его популярным и легкоузнаваемым. И таким произведением стала вышедшая в 1980 году Ultima I: The First Age of Darkness, разработанная Ричардом Гэрриотом и изданная California Pacific Computer Co, первая часть сериала, новые выпуски которого будут появляться последующие 20 лет. Другая разработка, послужившая отправной точкой знаменитому сериалу, просуществовавшему до 2001 года – Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord, выпущенная в 1981 году компанией Sir-Tech. Два эти цикла оказали

LEVEL 3 HITS 25(25) GOLD 200

НАЗВАНИЕ «ИСХОД» МНОГИЕ СВЯЗЫВАЮТ С ОКОНЧАТЕЛЬНЫМ РАЗРЫВОМ МЕЖДУ ГЭРРИОТОМ И SIERRA И СОЗДАНИЕМ ИМ СОБСТВЕННОЙ КОМПАНИИ ORIGIN SYSTEMS.



Справа: Ultima 3 выходила и на NES, но мы даже и не встречали ее пиратскую версию на «Денди». А к вам в город завозили?



огромное влияние на развитие жанра, но они были не единственными CRPG той поры. Дэниэл Лоуренс выпустил Telengard в 1982 году, и тогда же появились Tunnels of Doom для TI-99/4A и Dungeons of Daggorath для Tandy CoCo. Наконец, в 1983 вышли The Sword of Fargoal от Epyx, и Ultima III, которую многие ценители жанра называют «первой современной CRPG».

Ultima

В Ultima I: The First Age of Darkness было несколько важных «первых разов» для жанра. Пожалуй, главный – использование тайловой графики (создание картинки из однотипных блоков, подобно паркетному полу – Прим. пер.), что позволило разгрузить память и вместе с тем создавать разноцветные обширные пространства. Как и Akalabeth, игра первоначально вышла только на Apple II, но в 1982 году была портирована на Atari 8-bit, а в 1986 и на другие платформы. Она также вошла в историю благодаря своей продолжительности и размаху: все начиналось в Средние века, с кинжалами и кожаной броней, а заканчивалось в будущем, с бластерами и космолетами. В игре даже были аркадные космические бои!

Сюжет сильно напоминал историю Akalabeth, да и действовали те же персонажи. Задача игрока – отыскать и уничтожить «Камень Силы» злого волшебника Мондейна, который тот использовал для порабощения земель Сосарии. Однако, Ultima – более продвинутая игра, чем предшественница. Здесь можно было еще в самом начале украсть могущественные предметы из магазина, и на ранних этапах стать почти неуязвимым.

Выпущенная в 1982 году, Ultima II: The Revenge of the Enchantress была еще более амбициозным проектом. В ней также имелись как фэнтезийные, так и фантастические составляющие – космос и путешествия во времени. По сюжету, Минакс, ученица Мондейна, повзрослела, и угрожает уничтожить весь пространственно-временной континуум. То, что игроку приходится посетить множество мест и эпох, роднит Ultima II с разработанной Sierra On-Line Time Zone, вышедшей в том же году. К сожалению, в игре была масса ошибок – поговаривали, будто выпуск плохо протестированного проекта стал следствием портящихся отношений Гэрриота и Sierra (в частности, Ричард заявлял, что его обсчитали с авторскими отчислениями, причитающимися за версию для IBM PC).

Последняя часть сериала, появившаяся в «Серебряном веке» – Ultima III: Exodus. Название «Исход» многие связывают с окончательным разрывом между Гэрриотом и Sierra и созданием им собственной компании Origin Systems. Игру часто называют оказавшей наибольшее влияние на развитие жанра, будь то западные разработчики или японские (очевидный факт, если взглянуть на первые части Dragon Quest и Final Fantasy). Сюжет крутится вокруг противостояния геймера со злобным отпрыском Мондейна и Минакс по имени Эксодус, и происходящее сильно отличается от первых двух частей. Так, вместо одного героя управлять надо было целой группой, боевая система усложнилась, а сражения проходили на отдельном экране: битвы против нескольких противников одновременно требовали новой тактики. Также игрок должен был общаться с горожанами, чтобы узнать полезные сведения и получить подсказки, а подземелья не изменялись при каждом запуске, поэтому можно было начертить карту на листе бумаги и использовать ее при повторных прохождениях. Наконец, все действия геймера были привязаны к основному сюжету, тогда как в разработках прошлого исследования подземелий частенько не несли никакой смысловой нагрузки. Игра имела неслыханный успех, прославила Гэрриота и Origin, и вышла на всех основных платформах того времени, включая NES.

Wizardry

Ultima заложила краеугольный камень в фундамент жанра, но она была не единственной основоположницей. Компания Sir-Tech начала выпускать игры конкурирующего сериала в 1981 году. Хотя у Wizardry было много общего с Akalabeth, она отличалась несколькими ключевыми особенностями: так, управлять в ней надо было группой героев, а не одним персонажем. Как и в Rogue, сюжет сводился к спуску в подземелье, поиску волшебного амулета и уничтожению всего живого на пути. Но здесь была куда лучшая графика и интуитивный интерфейс. Большую часть экрана занимали цифры и другая полезная информация, но в левом верхнем углу отображался вид на подземелье от первого лица (или, в бою, изображение противника). Подземелья не менялись от игры к игре, поэтому снова можно было чертить карты и пользоваться ими в дальнейшем.

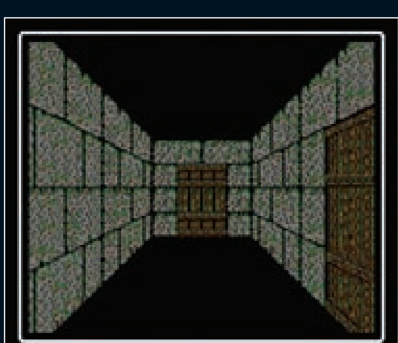
Вторая часть, The Knight of Diamonds, вышла в 1982 году и для работы требовала,

COMMAND TURN RIGHT



Сверху: Отсутствие нормальной графики вынуждало сочинять классные текстовые описания действий. И читать их было куда интереснее, чем смотреть на смешные драки в Dragon Age.

Снизу: Многие из вас познакомились с таким типом игр благодаря Shadow of Darkness на MD.



чтобы покупатель прошел первую часть и перенес своих героев в продолжение – что было исправлено в последующих версиях. Пользуясь сегодняшними терминами, это было дополнение к оригиналу, каждый уголок которого требовалось посетить, чтобы собрать шесть частей магического доспеха, нужного для защиты города. Третья игра, Legacy of Llylgamyn, появилась в 1983 и тоже не особо отличалась от оригинала, но на сей раз герои начинали у подножия вулкана и все время забирались наверх, чтобы найти дракона, способного спасти город от землетрясений и извержения. Персонажей снова можно было перенести, но при этом они лишались накопленного опыта, и кроме того, следовало выбрать их «моральный облик», от чего зависело, какие области мира откроются для исследования.

В общем и целом, первые три части Wizardry имели между собой гораздо больше общего, чем игры сериала Ultima. В отличие от Гэрриота, стремившегося с каждым выпуском совершить прорыв в жанре, подход Sir-Tech сводился к «не чини то, что не сломано». Тем не менее, в ранние Wizardry вполне можно сыграть и сегодня, но скорее из ностальгических соображений, чем ради удовольствия.

Однодневки

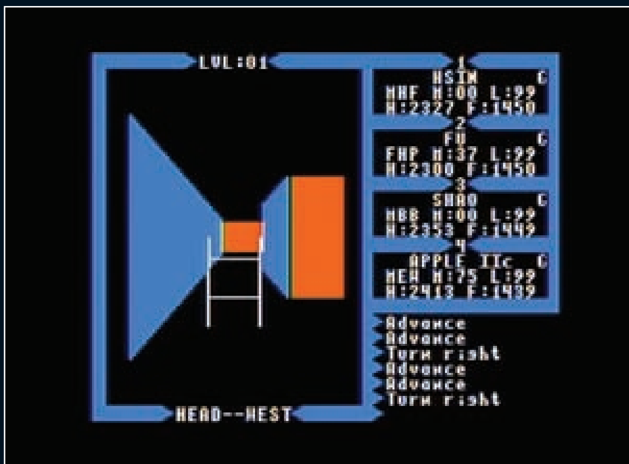
Есть по меньшей мере еще четыре CRPG, вышедшие в «Серебряном веке»: Telengard, The Sword of Fargoal, Tunnels of Doom, и Dungeons of Daggorath. Они прославились гораздо меньше, чем Wizardry и Ultima, но также важны для развития жанра и заслуживают внимания.

Telengard от Дэниэла Лоуренса выпустила Avalon Hill в 1982 году для Commodore PET (и вскоре ее портировали на многие другие платформы). Telengard делалась под большим влиянием dnd, о которой я рассказывал в начале статьи, и также отличалась весьма условной графикой и случайно создаваемыми подземельями. В темных лабиринтах встречались фонтаны, троны, алтари и кубы телепортации, и с каждым объектом персонаж мог взаимодействовать (со случайными и порой очень неприятными последствиями). Более того, все происходило в реальном времени, и, отлучившись в туалет, можно было вернуться и увидеть убитого персонажа. В числе других особенностей – гигантское подземелье (50 этажей и 2 миллиона комнат), 20 видов монстров и 36 заклинаний. Как утверждает Лоуренс, его игра предвосхищает большинство ранних CRPG, таких как Temple of Apshai и Wizardry. Сложно с этим согласиться, поскольку Telengard вышла на несколько лет позже: скорей всего, разработчики этих игр были знакомы с портированной Дэниэлом с мейнфреймов версией dnd под названием DND. Как бы то ни было, Telengard – отличная вещь, которую многие помнят до сих пор.

В ней не было какой-то высшей цели или хотя бы заданий: все сводилось к выживанию в подземельях и накапливанию достаточного количества очков опыта для повышения уровня героя. The Sword of Fargoal от Джеффа Маккорда (Jeff McCord), выпущенная в 1982 году для Commodore VIC-20 (версия для более популярного Commodore-64 появи-

СЛЕДОВАЛО ВЫБРАТЬ «МОРАЛЬНЫЙ ОБЛИК» ПЕРСОНАЖЕЙ, ОТ ЧЕГО ЗАВИСЕЛО, КАКИЕ ОБЛАСТИ МИРА ОТКРОЮТСЯ ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ.

LEVEL 4 HITS 7(25) GOLD 550





Слева: В наши дни игры под брендом Wizardry выпускают мелкие японские студии.

лась в 1983 году), во многом походила на Telengard. Правда, в ней все же был сюжет, посвященный поискам того самого меча из названия. Как по мне, то она из числа самых доступных и интересных ранних CRPG. Одна из ее особенностей – «туман войны»: хотя в игре используется вид сверху, части карты остаются неоткрытыми, пока герой не исследует их, и это добавляет напряженности, ведь все происходит в реальном времени. К сожалению, The Sword of Fargoal известна гораздо меньше своих современниц, хотя интерфейс в ней самый интуитивный – я с легкостью могу представить себе версию для мобильных телефонов.

Tunnels of Doom, как и Dungeons of Daggorath – относительно малоизвестные проекты, поскольку каждый выходил только на одной платформе (TI-99/4A и Tandy CoCo соответственно). Однако на этих платформах они были одними из самых успешных. Tunnels of Doom можно описать как гибрид Telengard и Wizardry: в ней были различные объекты, взаимодействие с которыми приводило к неожиданным последствиям, а управлять надо было партией героев. Кроме того, еще до Ultima III здесь исследования подземелий и сражения проходили на разных экранах (от первого лица либо с тактическим видом сверху).

Dungeons of Daggorath, разработанная компанией DynaMicro, похожа на Akalabeth, поскольку в ней также используется векторная графика и вид от первого лица. Однако она работает в реальном времени, и в ней есть система «усталости», напоминающая используемую в сериале Apshai. Пульсирующее сердце внизу экрана бьется быстрее или медленнее в зависимости от состояния персонажа: если тот получит слишком много урона или побежит слишком быстро, то может упасть в обморок и стать легкой добычей для монстров. Интересно, как игра отходит от привычных по D&D и вдохновленных ею разработок вычислений: вместо подсчета оставшихся после вражеского попадания пунктов здоровья геймер должен был прислушиваться к биению сердца героя, чтобы понять, как долго тот еще протянет. Необычная система, добавляющая немало напряжения и реализма!

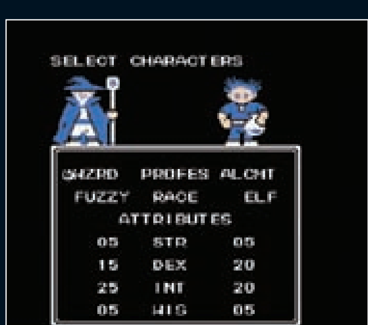
Напоследок стоит упомянуть многочисленные порты мейнфрейм-классики Rogue на домашние компьютеры. Первоначально этим занималась компания Artificial Intelligence Design, а позже права выкупила Epyx. И конечно же, существовали десятки, если не сотни Roguelike-разработок, в том числе в shareware-форме или вовсе бесплатных. Достаточно сказать, что если кто-то хотел сыграть в Rogue в конце 1983 года, он мог сделать это дома, какой бы компьютер у него не стоял.

Эпилог

Уф! Вы должны признать – требуется немало усидчивости, чтобы рассмотреть столь насыщенный событиями отрезок времени. В какой-то мере за первые годы существования CRPG как жанр, развивался гораздо интенсивнее, чем в последующие 30 лет. Хотя ни в одной из описанных игр не было всех качеств, присущих современной достойной CRPG, хотя их легко можно найти по отдельности. Pool of Radiance – ничто иное, как объединение Tunnels of Doom и Wizardry, а Diablo – так и вовсе осовремененная версия Telengard. Если на то пошло, насколько в принципе жанр изменился со времен Pedit5, dnd, и Dungeon?

Именно с таким вопросом мы должны подойти к следующему этапу – «Золотому веку CRPG». Жанр набирал популярность, выходили одна за другой новые части Ultima и Wizardry, но самые интересное происходило в недрах таких компаний как Electronic Arts, SSI, и New World Computing. Во второй части материала мы поговорим о такой классике как Phantasie, Pool of Radiance, The Bard's Tale, Might and Magic, Dungeon Master, и Wasteland. Держите ушки на макушке – все лучшее впереди!

P.S.: Продолжение в следующем нмоере. Статья впервые вышла на сайте Gamasutra.com 23 февраля 2007 года. Публикуется с разрешения автора. **СИ**







PRESS <CR>



VERSUS CAPCOM

Все против Capcom!



ТЕКСТ
Евгений Закиров

С момента основания компания Capcom считалась для японских издателей и разработчиков символом стабильности, силы и решительности. Еще во время становления индустрии Capcom работала с западными лицензиями, выпуская игры по мотивам, например, диснеевских мультфильмов, и в этом преуспела. Также компания запускала собственные сериалы, становившиеся культовыми, бросала их на пике популярности и возрождала тогда, когда этого никто не ожидал. Жесткая кадровая политика, извечное стремление добиться успехов, отработать идею на сто процентов, выжать из неё максимум и указать разработчикам на дверь, если вдруг те решат свернуть с размеченного начальством пути – все это является превосходным материалом для целого цикла статей о том, как Capcom удается оставаться на плаву, выпуская игры сверх ожиданий оригинальные (Okami), безумно популярные (Devil May Cry) и те, которых вряд ли ожидает коммерческий успех (Killer7).

Одним из сериалов, не сразу завоевавших всемирную любовь и внезапно оставленных издателем без внимания, является Versus Capcom – название условное, зато точно отражает суть идеи. Capcom некоторое время сотрудничала с Marvel, публикуя разные новинки с участием популярных героев. Надо заметить, что лицензию на производство игр по мотивам тех или иных выпусков комиксов получили не только японцы, выходили и другие разработки с участием Росомахи, Капитана Америки и того же Человека-Паука. Но в

Тем из читателей, кто хочет получать новости о процессе разработки Marvel vs. Capcom 3 из первых рук, рекомендуется обратить внимание на блог продюсера нового выпуска – Рёто Ниицумы.
www.capcom.co.jp/blog/mvsc3/ – адрес японского блога
www.capcom-unity.com – здесь можно прочитать в том числе переводы отдельных записей из этого блога











Сериал vs. Capcom не ограничивается лишь кроссоверами по лицензии Marvel Comics. Другим популярным сериалом считается Capcom vs. SNK, в котором супергероев подменяют главным образом персонажи King of Fighters. Мы не включили рассказ об этих выпусках в основное повествование, потому что компания Capcom принимала участие в разработке только двух выпусков, причем второй, вышедший через год после публикации оригинала, по сути является просто доработанной версией с улучшенным балансом и разными незначительными дополнениями.

Capcom сделали ход конем, выпустив в 1994 году файтинг X-Men: Children of Atom для аркадных автоматов, а в 1995 – использующий сходные геймплейные принципы, но несколько упрощенный Marvel Super Heroes (основан на сюжете The Infinity Gauntlet, как и вышедший в 1996 году beat'em-up War of the Gems хотя имеются некоторые хронологические расхождения). Колоритная подборка персонажей и интересные правила боев (выполнив суперудар, герои получали специальные камни, которые требовались в том числе для временного усиления разных характеристик) способствовали тому, что о новинке заговорили по всему миру, и в 1997 году её издали на PS one и Sega Saturn .

Оба файтинга примечательны тем, что хотя формально они не задумывались как кроссоверные произведения, японский разработчик все же поместил в них по одному «своему» герою. В X-Men: Children of Atom такой приглашенной звездой оказался Акума из сериала Street Fighter, а вот с Marvel Super Heroes дело обстояло несколько сложнее. До сих пор нет никакой точной информации относительно того, как в игре оказалась маленькая девочка Анита из Darkstalkers, которая в ту пору даже в родном сериале не была полноправным бойцом. Чтобы открыть ее в ростере, нужно ввести специальный код после прохождения аркадного режима.У Аниты есть стандартные приемы, суперудары и гипер-комбо, настолько сильное, что его может быть достаточно для победы над находящимся в блоке противником. В то же время часть её трюков не имеет звукового сопровождения, комментатор не объявляет имя героини, а вместо концовки игрокам дважды показывают титры. В довершение всего недоработанной оказалась даже анимация девчушки – какие-то удары обрываются, а где-то вместо неё выскакивает Акума, по всей видимости, доставшийся программному коду в наследство от X-Men: Children of Atom (он еще используется как дух, которого Анита вызывает во время одного из суперударов).

Не желая останавливаться на достигнутом, Capcom стала развивать тему совместных проектов и выпустила файтинг, в котором «Люди Икс», любимцы Запада, сражались с героями Street Fighter, любимцами всего мира. Изначально он предназначался для аркадных автоматов, причем в 1996 году опробовать его можно было как в залах Японии, так и в Америке, и в Европе. Спустя время в компании задумали портировать игру на домашние платформы, но решение оказалось неудачным – в ту пору PS one не могла справиться со всеми техническими сложностями, да и Sega Saturn требовались дополнительные 4 Мбайт оперативной памяти. И если целевой аудитории, т.е. геймерам помладше, которым был нужен сам факт присутствия тех или иных героев, технические ограничения не представлялись недостатками, то критики нарекли порт ошибкой и постановили, что разработку стоило свернуть еще на раннем этапе.

Вверху: В Marvel vs. Capcom 2 героев столько, что разрешили сразу двух брать в напарники! Жаль, что концовка все равно одна, независимо от собранной команды.

Внизу: К запуску Marvel vs. Capcom 2 на Xbox 360 и PS3 компания Mad Catz выпустила специальный аркадный стик. Приобретение хорошее, но для этой игры вряд ли так уж необходимое – лучше взять такой же стик для SFIV (Tournament Edition) и не знать печали.

Причины недовольства очень просто объяснить. X-Men vs. Street Fighter была своеобразной пробой пера, но все же хорошим файтингом, в котором герои Street Fighter смотрелись несколько сдержанно и строго. Им нарисовали красивые удары и яркие комбо, хадокен Рю превратился из маленького огонька в огромный пламенный шар, даже Кэмми поместили в список бойцов. Однако «войско» Marvel оказалось колоритнее, благо в ростер попали даже персонажи, раньше в файтинг-сериалах не появлявшиеся, – Гамбит, Руж и Саблезубый. В версии для аркадных автоматов это компенсировалось очень просто: во-первых, красивой графикой и плавной анимацией, во-вторых, возможностью использовать одновременно двух бойцов во время одного сражения. То есть, вместо того, чтобы выбрать одного героя и с ним проходить аркадный режим, игрок составлял команду из двух персонажей и



ХОТЯ ФОРМАЛЬНО ЭТИ ФАЙТИНГИ НЕ ЗАДУМЫВАЛИСЬ КАК КРОССОВЕРНЫЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ, ЯПОНСКИЙ РАЗРАБОТЧИК ВСЕ ЖЕ ПОМЕСТИЛ В НИХ ПО ОДНОМУ «СВОЕМУ» ГЕРОЮ.





Рю дерется уже очень давно и не совсем понятно, как ему удалось сохранить все зубы. Уж не хадокен ли помог?

все оставались в выигрыше. Переключаться между подопечными предлагалось прямо во время боя. Кроме того, была предусмотрена и другая опция: вызвать помощника, чтобы тот сделал суперудар и снова исчез за край экрана. Но! В версии для PlayStation тасовать героев не позволяли – консоль просто не справлялась с таким объемом информации. Удары многих бойцов иллюстрировались простейшей анимацией из двух кадров – вот Рю поднимает ногу, вот он её опускает, бам, засчитан урон. Суперудары («Синрюкен» Кена) превращали происходящее в слайд-шоу, иными словами, X-Men vs. Street Fighter теряла всю красоту и оригинальность, и западные рецензенты не могли закрыть на такое глаза. Вдобавок, увидев персонажей из Street Fighter, многие возмущались, отчего в Capcom не сделали серьезный, полновесный файтинг, в котором бездумная молотьба по кнопкам победу не приносит. Упрек напрасный – как кроссовер, он задумывался именно для развлечения, и не было смысла предъявлять какие бы то ни было претензии относительно несерьезности происходящего.

В 1997 году под названием Marvel Super Heroes vs. Street Fighter вышла расширенная версия игры, которую также портировали на домашние платформы. В попытке избежать ошибок оригинала в Capcom разработали новый движок. В этой версии Чарли и Кэмми заменили на Дэна и Сакуру, а финальных боссов придумали сразу двух – Апокаплипса и киборга-Акуму.

Очередной сиквел кроссовера, получивший название Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes не заставил себя ждать. История повторилась: версия для аркадных автоматов оказалась идеальной (и версия для Dreamcast, кстати, представляла собой идеальный порт), а PS one достался переработанный, урезанный, пожатый вариант. В некоторых режимах драться в команде, впрочем, все же разрешалось, правда, с одной немаловажной поправкой – этот дополни-

Одним из самых популярных персонажей vs.-сериала является Морриган из Darkstalkers. Удивительно, как она на протяжении десяти лет остается одной из самых привлекательных героинь файтингов Capcom, при том что Darkstalkers уже скорее мертв, чем жив. Ничего нового фанаты цикла не видели вот уже добрые десять лет. Да что там, последние пять лет не выходили даже порты, переиздания или сборники старых игр.

Кто есть кто в Marvel vs. Capcom 3

Пока в Capcom не дают комментариев относительно того, кто же войдет в список бойцов третьего выпуска кроссовер-сериала, и геймерам остается лишь изучать официальный арт к игре. К счастью, он скрывает много интересного, равно как и иллюстрация, подготовленная художником Синкиро (ее вы отыщете в нашем спеце о Captivate).

Как и раньше, список состоит из двух команд – сборных Capcom и Marvel. На групповом официальном арте можно увидеть Фелицию из Darkstalkers (девочка-кошка, опознается по когтистым лапам, хвосту и кудряшкам), Фрэнка Вэста из Dead Rising (его поначалу перепутали с главным героем Bionic Commando, но вторая иллюстрация внесла ясность – там он изображен точно как на официальной иллюстрации к DR), Триш из Devil May Cry (та же поза, что и на официальной иллюстрации к DMC4, плюс высокие каблуки, длинные волосы), Чунь Ли из Street Fighter (она в представлении не нуждается, без нее не обошелся ни один выпуск vs-сериала) и Данте из опять-таки Devil May Cry (длинный плащ, на картинке от Синкиро отчетливо видно рукоять большого меча плюс поза героя как будто позаимствована с постера к DMC3).

Перейдем к команде Marvel: Капитан Америка (крылышки, высокие ботинки, большой ремень, щит почему-то не видно), Dr. Doom (тут все просто – капюшон), Дэдпул (два меча за спиной), Суперскрулл (острые уши и каменный кулак), Дормамму или Призрачный гонщик (это спорный момент).







Никаких суперспособностей у Джилл нет. Зато у неё есть зомби и четырехзарядная ракетная установка.



Вверху слева: Взгляните на экран выбора персонажей. С этого все начиналось…

Вверху: …и не сильно изменилось в Marvel Super Heroes vs. Street Fighter.



Внизу: В цикле Versus Capcom Мегамен может выступать на равных с Железным Человеком и, что немаловажно, побеждать!

тельный герой должен был быть один на обе команды. Правда, подобные проблемы скорее служили поводом для споров между владельцами домашних версий, да и то лишь для выяснений, чья же консоль круче. И те, и другие остались довольны картиной в целом и главным образом тем, что им предложили настоящий кроссовер, в котором разные персонажи комиксов Marvel дрались с героями игр Capcom. Состав второй команды был показательно комичен: тут вам и дуэт Чунь Ли и Мегамена, и девочка Ролл, и даже киборг Чунь Ли – Shadow Lady.

Спустя два года (год, если говорить о домашних версиях) состоялся релиз Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes – как оказалось, одного из самых интереснейших и увлекательных файтингов, когда-либо выпущенных Capcom. Здесь было все, чего хотела публика: превосходно отрисованные приемы и спрайты героев, красивейшие анимированные трехмерные фоны, неожиданно большой список персонажей для обеих команд, множество секретных бойцов, запоминающееся музыкальное сопровождение. Вместо шестикнопочного управления (слабый, обычный, сильный удары) было введено четырехкнопочное (только слабый и обычный удары), две оставшиеся кнопки использовались для вызова напарников и проведения совместных комбо. Требовалось выбрать двух помощников, хотя на экране по-прежнему присутствовал только один герой. Соратников можно было вызвать просто для нанесения удара, для проведения совместного комбо или для замены бойца; в этом случае активный персонаж мог восстановить часть здоровья, пока оставался за экраном. Незначительное дополнение: если раньше, когда напарник выполнял суперудар или дразнил противника, его можно было просто стукнуть, то теперь позволялось буквально «выбивать» помощника обратно.

Marvel vs. Capcom 2 переиздавали не один раз, при этом самым успешным считается вариант для Dreamcast. В 2002 году свет увидел порт для PlayStation 2 и на Xbox, который технически ничем не уступал первому домашнему релизу, но тираж оказался очень скромным (самая часто называемая причина – у Capcom к тому времени истекал срок действия лицензии на персонажей Marvel). В 2009 году вторая часть перекочевала и на Xbox 360 с PS3 – как скачиваемая игра с онлайн-мультиплеером и заранее открытыми секретными персонажами. Что характерно, если бы не ограничения, установленные лицензией (распространять продукт разрешалось только через Интернет), Marvel vs. Capcom 2 могла выйти и на Nintendo Wii.

Анонс третьего выпуска Marvel vs. Capcom, несмотря на давно гулявшие по Сети слухи о том, что на данный момент компания работает над сразу несколькими проектами в жанре файтингов, стал полной неожиданностью. Релиз Tatsunoko vs. Capcom давал повод усомниться , что компания собирается возвращаться к выпуску игр по лицензии Marvel, да и геймеры ожидали новостей о возрождении других сериалов, вроде Darkstalkers или Rival Schools. Впрочем, вряд ли такую новость можно считать поводом для грусти, ведь вполне вероятно, что на волне успеха четвертого выпуска Street Fighter Capcom будет планомерно воскрешать и другие бренды. Главное, чтобы дело не ограничилось одной Bionic Commando, ведь в архиве компании припасено множество интересных хитов, давно ожидающих своего шанса снова покорить игровые платформы. **СИ**





Игровой портал Adult Swim



Зомби-шлюхи, единороги-геи и другие герои флэш-игр

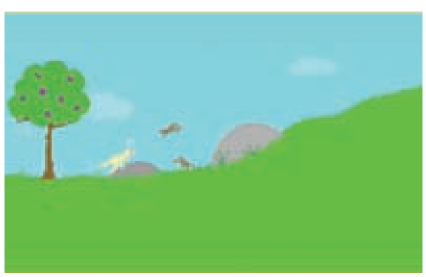


ТЕКСТ
Александр Щербаков

Вы, наверное, в курсе, что большинство игровых журналистов со стажем – как и геймеров со стажем – обычно относятся к флэш-играм – вообще к любым флэш-играм! – с недоумением или делают вид, что их не существует. Потому что какой смысл еще и уделять внимание вот этой олигофренической ерундистике, когда свое время можно потратить более, если так можно выразиться, качественно? Xbox 360 включить, например.

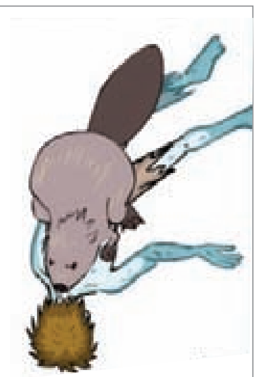
Неэксклюзив

Как уже было отмечено в статье, на Adult Swim попадаются не только эксклюзивные игры, но и целый ряд просто крутых – и зачастую достаточно широко известных – флэш-игр. Самый яркий, разумеется, Dino Run – который срочно нужно посмотреть, если вы почему-то раньше не сподобились. Из других крутых игр раздела Games We Like я бы выделил The Company of Myself, Don't Look Back и очередную, четвертую уже по счету часть Shift. Ну уж эту-то игру вы наверняка знаете.



Версии для iPod

Часть игр с портала Adult Swim впоследствии портируются на iPhone, и их легко можно приобрести за $0.99. Здесь нужно отметить, что хоть игры из App Store и принято порицать (впрочем, ерунды там действительно многовато), у сервиса есть одно важное достоинство. А именно – очень лояльная политика Apple по отношению к разработчикам. Вероятно, в ближайшем времени произойдет какое-то закручивание гаек, но пока именно под iPhone проще всего выпустить коммерческую игру с провокационной (или вроде того) концепцией. Потому что вряд ли какой-то казуальный портал или, скажем, Steam пропустит к себе игру, в которой нужно толкать труп палкой и отправлять его на съедение бобру. Или же симулятор самоубийств.



Выражение «флэш-игра» стало синонимом непритязательной, зачастую уродливой поделки, к которой никто не придирается, потому что она бесплатна. Поэтому памятное заявление Apple о том, что iPad не будет поддерживать технологию (цитирую, «устаревшую технологию»), вызывает не только недоумение, но порой даже и слова поддержки. Мол, ну и ладно, давно пора, надоело уже, мочи нет.

Здесь читатель, наверное, ожидает, что автор «неожиданно» скажет о том, как все на самом деле круто. И что какая-то Robot Unicorn Attack – это вещь. А Mass Effect 2 – это самовар с дерьмом. Типа, Страдивари делал скрипки для лохов, а для нормальных пацанов он делал игры на флэше.

Нет, все несколько не так, все сложнее.

Прочная связь флэш-игр и инди-разработчиков приводит к тому, что зачастую именно здесь реализуются самые дикие идеи – и художественные, и геймдизайнерские. Люди порой занимаются чистым творчеством и даже денег не пытаются заработать. Если вы помните, в прошлом номере я рассказывал про итальянскую студию Molleindustria. Это отличный пример того, как разработчики используют компьютерные игры в качестве платформы для политических и социальных заявлений. Тема этого материала – игровая часть сайта Adult Swim. Там тоже есть много интересных примеров. В том числе примеров таких игр, которых ни один мейнстримовый сайт к себе не поставил.

Adult Swim, как многие из вас знают, это американский телевизионный канал. Вернее, вечерне-ночная часть Cartoon Network – изначально вообще просто программный блок. Специализируется преимущественно на мультфильмах для взрослых. Но не в том смысле, который обычно вкладывают во фразу «для взрослых» функционеры порноиндустрии. А в смысле, что мультфильмы делают упор на абсурдистский юмор. Канал еще, кстати, показывает и аниме.

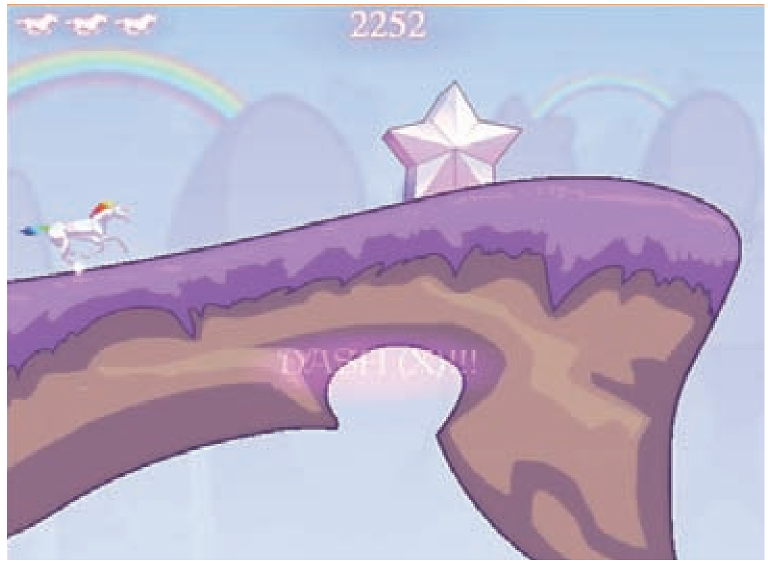
Передачи Adult Swim у нас транслирует телеканал «2х2». Тоже, в общем, не секрет, но вдруг кто-то не в курсе. Ключевые шоу: «Морлаб 2021», «Робоцып» и «Поллитровая мышь». Также перекуплены «Гриффины», а раньше канал показывал еще и «Футураму».

В данном случае нам интересно вот что. На официальном сайте Adult Swim есть игровой раздел. Там гнездятся разные флэш-игры, в целом укладывающиеся в политику канала. То есть, порой на грани фола – такое обычно никто не рискует брать на дистрибуцию. Упор сделан на эксклюзивный контент от разных инди-девелоперов. Есть немного и неэксклюзива, а просто крутых игр, вроде Dino Run (вы что, правда не слышали про Dino Run?).

Разумеется, я рекомендую посетить сайт http://games.adultswim.com и самим разобраться, что к чему. Уверен, вас ждет много открытий чудных. А мы, между тем, представим вам пятнадцать самых любопытных проектов на портале Adult Swim. **СИ**

Robot Unicorn Attack

Пожалуй, это самая известная игра на портале Adult Swim. Можно даже купить отличный мерчандайз: майку с надписью Chase Your Dreams спереди и You Will Fail сзади. В Robot Unicorn Attack сыграли уже около 30 миллионов раз. И тут есть на что посмотреть. Пусть геймплей и примитивен, дело не в нем, а в общем карамельном безумии. Под приторную песенку Erasure по, простите, глиномесному фэнтезимиру бежит робот-единорог и преодолевает препятствия. Звучит крайне глупо, но на поверку оказывается одной из самых забавных и, в общем-то, самых красивых и издевательских флэш-игр, что только можно найти. Управляется Robot Unicorn Attack, кстати, всего двумя кнопками – больше тут и не нужно.



Справа: Если совместить эту картинку с песней «Always» группы Erasure, может закипеть мозг



Meowcenaries

Игра про миленьких котят-спецназовцев. Сражаются они с другими котятами, не менее миленькими – но черными. Потому что они злые. Мы управляем отрядом из четырех пушистиков и автоматами наперевес. Геймплей напоминает Calibur 50... Ну или первый Postal, если так понятнее. Прицеливание мышкой. Котята вышибают друг другу мозги, кровища хлещет в разные стороны. Погибающие жалостливо мяукают, победители кричат LOL с помощью комиксовых облачков. Члены отряда со временем набирают опыт, так что имеет смысл их беречь. Задания варьируются от уровня к уровню, может быть и просто убийство всего, что движется, и, например, спасение котят-заложников и борьба с кототанками.

Слева: Наверное, было бы забавнее, если бы котята убивали собак. От них ведь псиной несет. Фу, ужас.

Bible Fight

Вообще это еще вариация на тему Faith Fighter, о котором мы рассказывали в рамках материала о Molleindustria. Только здесь уровень исполнения намного выше и нет никакой межконфессиональной борьбы – выбор персонажей ограничен только христианскими мифами. Как файтинг, игра, может, и не очень состоятельна, но это совершенно не мешает ей быть как минимум забавной – а во многих случаях и гомерически смешной. Главный повод для ухмылок здесь – суперудары персонажей. Скажем, Моисей может устраивать дождь из лягушек и швыряться скрижалями, Ной призывает толпу животных, Мария кидается нимбом, Иисус лупит противника огромным крестом и закидывает рыбами. Все, о чем вы так долго мечтали!



Вверху: Обратите внимание на змея, обвившего руку Евы.

Polar Bear Payback

Инди-разработчики уже как-то одарили нас игрой, посвященной истреблению морских котиков. А пока мы ждем выхода симулятора охоты на панд, у нас есть Polar Bear Payback – игра противоположной идеологии, о мести белых медведей охотникам на морских котиков и загрязнителям окружающей среды. По жанру это вполне стандартный beat em' up, но с нестандартной подачей. По уровню шляется белый медведь и насмерть забивает всех встреченных по пути людей. Можно просто лупить их лапой или подобранным оружием, или же откусывать головы – но для повторного использования нужно сначала выплюнуть уже отъеденное. Нельзя сказать, что все это както сильно интересно с точки зрения геймплея. Но очень забавно с точки зрения концепции. И визуальный ряд очень смешной.



Слева: Компьютерные игры раз за разом внушают нам, что насилие решает любые проблемы!

Zombie Hooker Nightmare

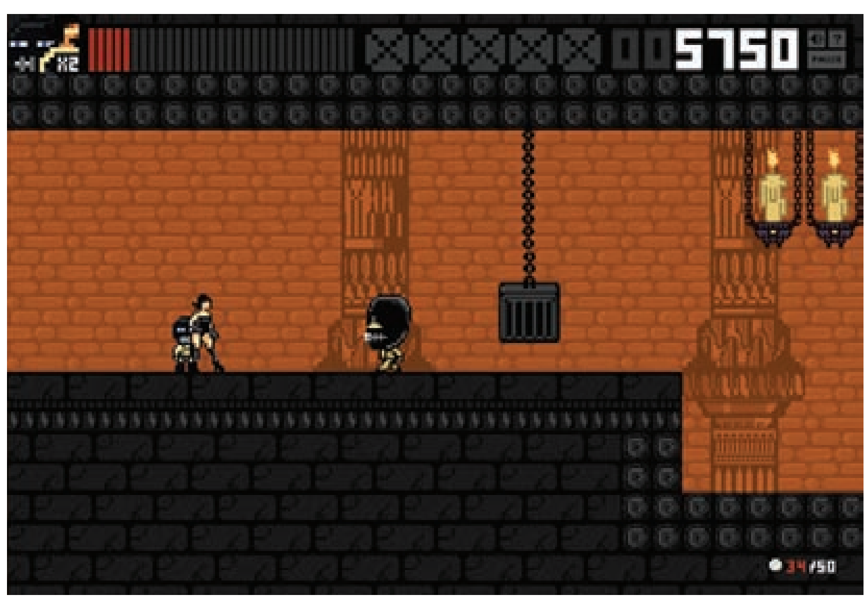


Игру можно полюбить за одно только название. То, что в ней происходит, в целом, достаточно тривиально с геймплейной точки зрения, но концепт подкупает своей новизной. Мы управляем, как можно догадаться, шлюхой. Она живет на кладбище. Цель – отбиваясь от живых мертвецов, найти клиентов, пошлепав себя по заднице, приманить их и затащить к себе в трейлер. Где и обслужить. Зомби, разумеется, всячески этому припятствуют – их приходится уничтожать, используя подручный материал, вроде лопат, автоматов и огнеметов. С таким названием, наверное, можно было завернуть что-то покруче, но, честно говоря, и это тоже очень неплохо.

Слева: Попробуйте найти в этой игре кавайность.

Dungeons and Dungeons

Вы не поверите, но Dungeons and Dragons – это платформер в стиле садо-мазо. Не в том смысле, как в играх серии Contra, где ты порой визжишь от запредельного уровня сложности, но продолжаешь жрать кактус. А в что ни на есть прямом: главный герои, враги, оружие и сеттинг – это исключительно S&M. Доминатрикс и ее раб бегут по, как следует из названия, подземелью и сражаются с такими же озабоченными противниками. Основное оружие, разумеется, кнут. В ход также идут разнообразные секс-игрушки, вроде фаллоимитаторов, которые можно найти на уровнях. Избиваемые враги, разумеется, крайне довольны тем, что их лупят и всячески выражают свое одобрение.



Справа: Настоящие герои нашего времени!

Turbo Granny

Новейший эксклюзив от студии PixelJam Games – создателей великой (без дураков) игры Dino Run. Turbo Granny, разумеется, не так крут, как приключения динозавра, спасающегося от катаклизма, но тоже не без огонька. Мы играем за дряхлую старушку, которой периодически нужно куда-то поехать на машине. Для России это не актуально, а в Америке – где инфраструктура такова, что без автомобиля порой никуда, – это вполне злободневно, учитывая, как обычно пенсионеры водят. В Turbo Granny этот момент и высмеивается – игра напоминает помесь Paper Boy и ранних GTA с элементами Carmageddon. Очки начисляются за разрушения, распихивание машин и уничтожение пешеходов и животных.



Слева: Команда PixelJam Games обычно стилизует свои игры под лютое ретро.



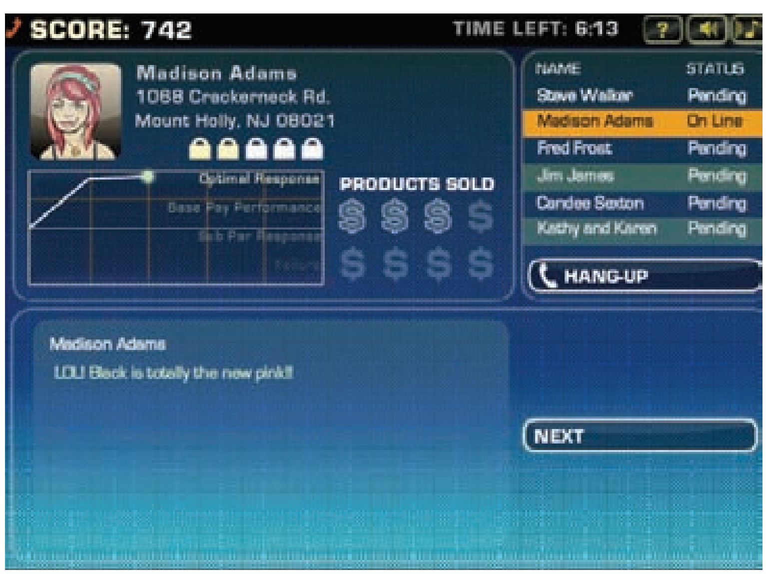
HRmageddon

Основная проблема HRmageddon в том, что она очень подходит к гаденькому офисному юмору – вроде этих ваших «пятницо» и тому подобной требухи. Но все же ухитряется компенсировать свои недостатки. Посвящена игра слиянию двух компаний, когда сотрудники нового, сросшегося холдинга, устраивают борьбу за рабочие места и должны захватить наибольшее количество кубиклов, параллельно физически устранив конкурентов. Интереснее всего здесь жанр – это ни много ни мало, а тактическая стратегия. С юнитами (вроде секретарши, IT-специалиста и менеджера – все со своими особенностями и суперударами), с пауэр-апами (кофе, ксерокс), с перемещениями по квадратикам.

Слева: Нет, ну чем не Shining Force?

Fantasy Telemarketer

Есть такая адская штука – телемаркетинг. У нас она не так развита, как на Западе, поэтому термин зачастую никому ни о чем не говорит. Обозначает он, фактически, очень простую вещь – продажу товаров по телефону. Fantasy Telemarketer – это симулятор человека, который занимается обзвоном потенциальных клиентов и пытается втюхать им всякую ерунду. Есть список телефонов, есть задание – продать определенное количество единиц товара. Дальше вы идете по списку и беседуете с клиентами, выбирая нужные реплики. Практически квест получается.



Слева: Процесс телефонного обзвона фриком на удивление затягивает.

Death Vegas

Еще один файтинг в нашем списке. В отличие от Bible Fight, он не делает упор на юмористическую составляющую. Death Vegas эксплуатирует стилистику, близкую к SinCity – и выглядит это очень здорово, особенно если еще и учитывать, что речь идет о маленькой бесплатной флэш-игре. Игровой процесс крайне своеобразен. Поняв, что серьезный классический файтинг сделать не получится, геймдизайнеры придумали совершенно неортодоксальную боевую систему, где нужно вовремя ставить блоки, набирать очки для суперлинейки и в нужный момент запускать нечто вроде Custom Combo из Street Fighter Alpha 2. Очень сложно объяснить – проще один раз посмотреть. Получается такой странноватый тактический файтинг с нуар-сюжетом и стильной графикой.



Справа: Согласитесь, для флэш-игры выглядит очень внушительно. Пусть анимации тут реально и немного.



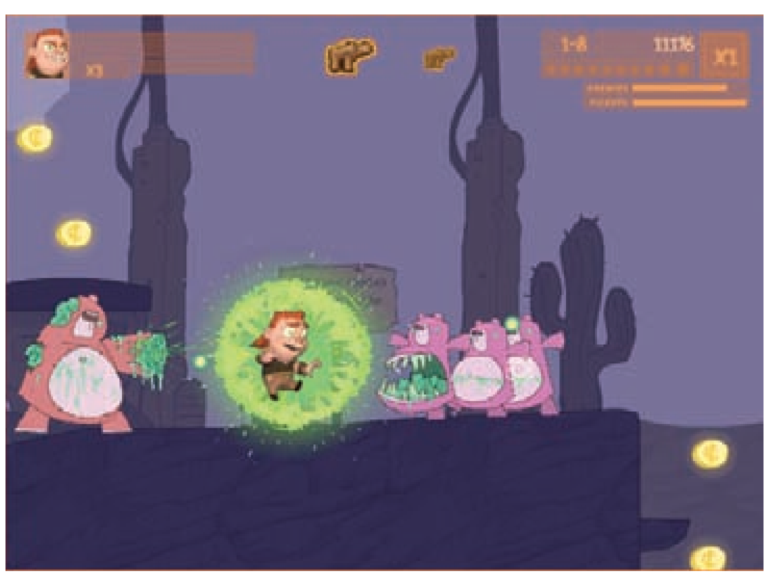
Справа: Не стоит исключать вероятности, что настоящего исторического Калигулу оболгали, а в жизни он был замечательным человеком. И слушал Depeche Mode.

Viva Caligula

Биопик, освещающий в том числе тему упадка в Римской Империи. Как сообщает радостная заставка, Рим окончательно деградирует и единственный способ спасти его жителей – это убить их всех. По крайней мере, с точки зрения императора Калигулы, за которого нам и предстоит играть. В нашем распоряжении целый город со всеми его холмами. Калигула берет нож и идет бороться с моральным разложением. Насколько эффективно – это уже зависит от вас.

Radioactive Teddy Bear Zombies

За не самым остроумным, но по-своему очаровательным названием «Радиоактивные плюшевые медведи-зомби» скрывается не самый плохой мультяшный вариант легендарной Abuse. То есть, это такой платформер с видом сбоку, где управление персонажем осуществляется с клавиатуры, а прицеливание и стрельба – мышкой. Враги не исчерпываются медведями – здесь и кролики, и гигантские коты, и совы – есть даже зомби-панда. В разные стороны летит зеленая слизь, мы собираем монетки, разные виды оружия, все дела.



Слева: Ну конечно же, медведи-зомби должны быть розовыми!

Poledance Hero

Пародия на Guitar Hero – о нелегких трудовых буднях стриптизерши. Тут, в общем, все понятно и прогнозируемо, принцип абсолютно такой же, как и во всех ритмических играх, растущих из Dance Dance Revolution, и прочих подобных проектах. Только разница в том, что нужно собирать деньги, а наказание за промах и лажу – падение с шеста вниз головой. Промахиваемся слишком много – публика освистывает и выступление заканчивается досрочно и с формулировкой, что вам пока еще не стоит бросать основную работу ради... эээ... сцены.



Справа: Тут даже и комментировать-то нечего.

Floater

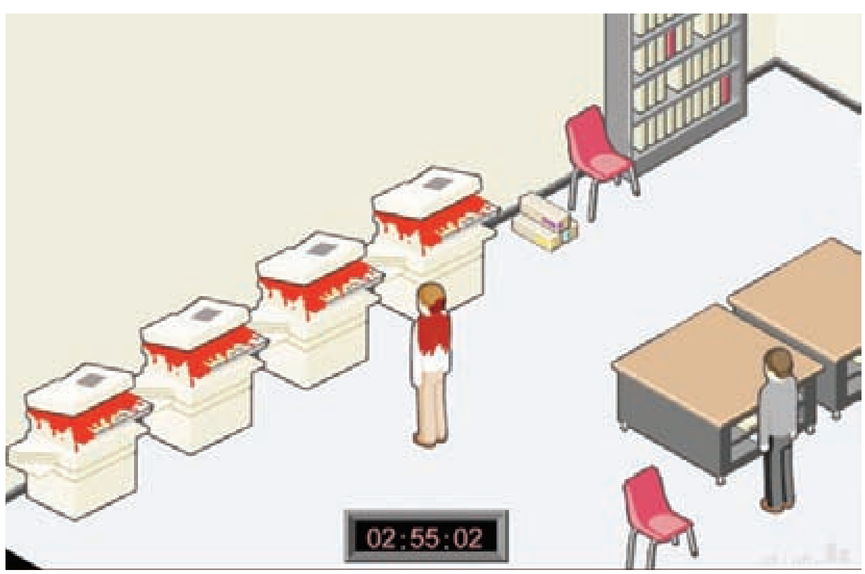
Замечательный пазл, вполне логично портированный впоследствии на iPhone, – там он смотрится донельзя органично. Идея такова – у нас в распоряжении есть труп, который нужно сплавить вниз по реке. И не просто сплавить, а за ограниченное – но увеличиваемое за счет бонусов и прохождение чекпоинтов – время пройти максимальную дистанцию и набрать как можно больше очков за счет глумления над телом. С помощью палки-курсора труп нужно швырять на камни, бревна и прочие объекты, плавающие по реке, – чтобы переломать наибольшее количество костей. На реке еще водятся бобры, которые с радостью погрызут мертвяка. Получается реально такой забавный гибрид пазла и гонки. Есть и продолжение – рождественское, по замерзшей реке.



Слева: Чуть ли не самое смешное во Floater – это вступительные тексты.

5 Minutes to Kill (Yourself)

Согласитесь, многообещающее название. И отражающее суть игры. В первой части вы – офисный работник, получивший очередное приглашение на идиотское совещание. У вас есть пять минут, за которые нужно себя убить. Для этого вам нужно бегать по конторе и выискивать способы, которыми можно нанести себе увечья. Скажем, засунуть голову в шреддер, обругать коллег и получить в результате по лицу. У игры есть продолжение и специальное свадебное издание – где до церемонии остается всего ничего времени, и нужно срочно самоубиться.



Слева: Главный герой только что обошел все копировальные аппараты и в каждый из них засунул голову.

Круглый стол

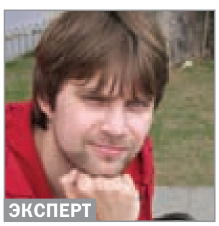
с Александром Щербаковым

Мнение участников дискуссии может не совпадать с мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

› Тема обсуждения: РОССИЙСКИЙ РЫНОК ОНЛАЙН-ИГР

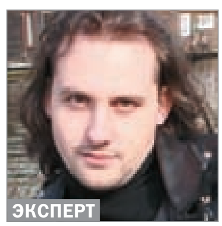
«Круглый стол» – новая рубрика, смысл которой достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков – собирает несколько экспертов за одним столом (или если с этим проблемы – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и неэксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

В дискуссии принимают участие:



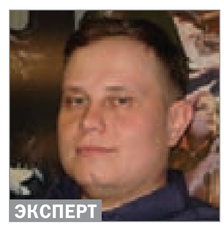
Александр Щербаков

Человек и пароход. Глава студии Dreamlore. Ведущий рубрики «Круглый стол».



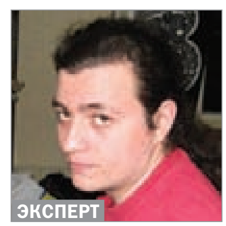
Александр Друсаков

Фрилансер, в недавнем прошлом – и.о. главного редактора отдела локализации компании Innova (Atlantica Online)



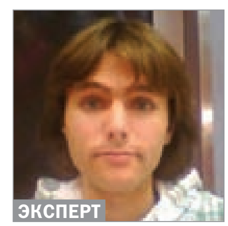
Дмитрий Носов

Аналитик отдела развития бизнеса компании Innova.



Святослав Торик

В дополнительных представлениях не нуждается. А еще он ведет неанонсированный проект в компании Q1.



Макс Янков

Ведущий геймдизайнер нескольких браузерных и клиентских проектов. Работает в Playnatic Entertainment.

На отечественном рынке, уникальном рынке, случилось интересное расслоение на браузерные и клиентские игры – и в очень любопытном соотношении. Это, разумеется, произошло везде, но в России есть своя особая специфика. Как так получилось, в каком направлении развивается рынок, какие есть тенденции – об этом мы и решили поговорить в этом выпуске «Круглого стола». Традиционно эти вопросы в «Стране Игр» освещались достаточно мало. Особенно все, что касается браузерных игр. И на то есть причины, самая веская из которых очевидна – аудитория игровых журналов попросту крайне мало в них играет.

АЩ: Нужна какая-то отправная точка для беседы. Отправной точкой будет дубовый, в общем-то, вопрос – хотя и актуальный для читателей. Итак, в чем специфика российского онлайн-рынка?

ДН: На самом деле специфика в том, что так сложилось исторически, что у нас хреновая база. Хреновая база самих компьютеров и хреновая интернет-составляющая на рынке вообще. Мы очень сильно проигрываем многим странам, причем даже тем, кто начал позже нас. Например той же Азии, даже Вьетнаму (традиционно мы собираемся во вьетнамском кабаке – *Прим. ред*). Мы очень здорово отставали по развитию Интернета, по приобретению нормальных компьютеров. И получилось так, что браузерки заняли лидирующее положение, потому что, собственно, говоря, для того, чтобы в них играть, ничего не нужно. Достаточно компьютера самой голимой конфигурации, самый голимый интернет и все, получай удовольствие. А клиентские игры... Вот есть статистика: например, мы размещали рекламу на разных порталах, огромное количество людей интересуется рекламой, заходит по ссылке, видит, что нужно качать клиент в несколько гигабайт. Разворачивается и уходит. Дальше ничего не происходит. А браузерка – ты зашел, у тебя все загрузилось, вот оно – играй. А клиентскую игру – тут нужны усилия, нужно скачать, нужно установить, могут быть проблемы с прокси, с драйверами, со всеми этими железками, их нужно решить, не все это умеют делать. И получается так, что пользователи клиенток – это обычно большие города. А пользователи браузерок – это в основном города с населением меньше миллиона человек. Как-то так.

МЯ: Вот смотри, ты говоришь, что у нас не очень хорошие компьютеры у пользователей и не очень хорошая связь. Но постоянно на ум приходит Китай, в котором, в принципе, тоже компьютерные парки не очень.

АЩ: Но в Китае очень развиты интернет-кафе. Собственно, я был там в интернет-кафе. Они зачастую размером чуть ли и с ангар.

МЯ: Я вот знаю, что в Корее практически

> ПОЛУЧАЕТСЯ ТАК, ЧТО ПОЛЬЗОВАТЕЛИ КЛИЕНТОК – ЭТО ОБЫЧНО МЕГАПОЛИСЫ. А ПОЛЬЗОВАТЕЛИ БРАУЗЕРОК – ЭТО В ОСНОВНОМ ГОРОДА, С НАСЕЛЕНИЕМ МЕНЬШЕ МИЛЛИОНА.

все только через интернет-кафе играют. И если бы культура компьютерных клубов (которые у нас в конце 90-х начале 2000-х появлялись) прижилась у нас, народ ходил бы в них больше и активнее, аудитория клиенток была бы больше.

ДН: Просто есть такая вещь, как менталитет. У нас действительно тоже появились компьютерные клубы, тоже туда много народу ходило. Потом это все сошло на нет. Например, если сравнить нас с Кореей, то у нас сейчас клубами никто не пользуется фактически. Ходят только всякие школьники, которые прогуливают занятия, или же если мама попросту не дает денег на компьютер. У нас предпочитают дома играть. А в Корее – и вообще во многих восточных странах – у них развита такая традиция, что нужно собираться вместе. И они фактически в клубах и живут. Я когда там был, все это видел. У них там настолько уютно и хорошо, можешь купить себе там еды, воды и так далее.

АЩ: В Китае они там еще все сидят и дружно курят. И при этом зачастую играют во все подряд. Вот ты идешь, сидит пять человек, играют в Warcraft III, в «Доту», вроде. А шестой в очередной «Ферме» репу сажает.

СТ: Можно я пооппонирую? Все отлично, мы были бедные, у нас не было компьютеров, мы ходили в клубы. Скажи пожалуйста, почему ритейл-то выжил? За счет чего игры-то продавались?

АД: Можно сказать, что компьютерные клубы у нас убили провайдеры, которые развивали локальные сети. Почему люди ходили в клубы – вот я себя помню просто – у нас не было таких вещей, как сетка внутренняя. Если и были – это единичные случаи. А хочется мяса. И это было фигово, потому что модемная связь – это лажа, ни во что нормально не поиграешь. Вот мы идем в клуб вместе, садимся, сколько нас там есть, человек восемь, сидим и рубимся. Ну и нормально, это из-за того, что сети неразвиты. Почему бы при таком раскладе и не пожить оффлайновым играм?

Это первое. А второе – уж коли я открыл свою пачку – я скажу, что браузерки у нас в том числе прижились, потому что в начале 2000-х годов компов у людей почти не было, а если были, то часто не было связи. Зато в офисах эта техника появлялась и со связью обычно все было нормально. И есть такое хитрое мнение, что, собственно, чего делать на работе, кроме как работать и пинать х** – играть в браузерные игры?

МЯ: Действительно, первые русские браузерки достаточно медленны и в них комфортно было играть в офисе. Тот же «Бойцовский клуб», где бои по 15 минут. Я понимаю, что хардкорный БК – это как-то по-другому. Но когда я создавал там своего персонажа, было примерно вот так.

А еще я про менталитет хотел отметить одну вещь. Ее очень любит во всяких докладах Алиса повторять, что у нас менталитет очень сильно ориентирован на импульсные покупки. Все клиентки первой половины 2000-х – это была подписка. Everquest, World of Warcraft, это все $15 в месяц, которые надо было заранее понять, что ты хочешь тратить, планировать и, собственно, платить. А браузерки, стихийно возникшие, они реализовывали идущую теперь по планете free2play-модель, когда ты покупаешь конкретный меч, на который тратишь деньги. Отправить SMS нашему человеку просто намного психологически комфортнее, чем оплатить вперед целый месяц игры. Который он еще не знает, будет ли играть вообще.



ДН: Скажем так, фактически получается рынка клиентских игр не было. Первый проект, официально выпущенный в России, был Ragnarok Online. Потом появилась «Акелла» со своим Everquest II.

МЯ: «Сфера» еще.

ДН: Да, «Сфера» еще. И она была достаточно успешным проектом по тем временам.

СТ: Ну как же, еще шарды (shards, пиратские сервера – *Прим. ред.*) со времен Ultima Online.

ДН: Конечно. Шарды себя очень хорошо зарекомендовали. Народ на шардах все покупал и не парился. Так и есть. Но если брать именно официалки, то фактически все началось с Ragnarok Online, Everquest II, а потом пошла эпоха free2play-игр.

МЯ: Ну и World of Warcraft, за которым бегали, когда он еще официально в России не появился.

ДН: За World of Warcraft бегали, на мой взгляд, еще и потому, что ни один пиратский сервер не может дать то, что дает официальный. Я не знаю ни одного нормально настроенного сервера, который хотя бы на 70% соответствовал официальному.

СТ: Я тут тебя перебью. Ты не знаешь ни один нормально настроенный WoW-сервер, но во времена Lineage II, «Третьих хроник», в России было шардов по «Линейке», наверное, больше, чем по любой другой игре. И народ не жаловался. Он платил этим админам свои жалкие копейки.

Вверху: «Пара Па – это виртуальный город, жителем которого может стать любой пользователь интернет. Вместе с логином и паролем здесь выдают умение танцевать. Оно понадобится каждому, кто готов скачать игру и забыть свои неудачные попытки поразить кого-то танцем. Пара Па, это шанс начать новую жизнь и новую танцевальную карьеру». *(Цитата с официального сайта. Стилистика, орфография и пунктуация сохранены.)*



Одно время Lineage II была рекордсменом по количеству шардов. Кажется, она им остается до сих пор. Как, впрочем, и по количеству официальных русских серверов, уступая только World of Warcraft.



Вверху: «Джаггернаут» – свежее прибавление в линейке браузерок Mail.ru. С трехмерными боями, кровью и рекомендациями таки скачать клиент. Еще у игры красивые обои для рабочего стола.

МЯ: Причем не по подписке, а по схеме donations.

СТ: Да, donations. Захотел – заплатил. Не захотел – сиди и соси. Немного раздражало народ в этих играх то, что они понимали: это халява, но халява какая-то странная. Ну и чего, люди ходили и платили. Многие даже не знали, что это неофициальные сервера.

ДН: Многие даже не могут отличить пиратские диски от лицензионных, что уж про сервера-то говорить. Потом, наверное, сыграло свою роль то, что на пиратских шардах админы были цари и боги, могли делать все, что угодно, соответственно они очень быстро выполняли какие-то пожелания пользователей. Люди платили и постоянно обращались с проблемами – мы хотим вот так или вот так. И админы это все очень быстро делали. Людям это нравилось, соответственно, деньги рекой текли и, в принципе, текут и сейчас.

МЯ: То, что ты сейчас описал, – это уровень общения в коммьюнити, уровень сервиса, который для больших компаний – при всем искреннем желании – недостижим совершенно. Это их, кстати, реальное преимущество. Не только с точки зрения финансов, но и с точки зрения опыта для пользователя.

СТ: Да, но с точки зрения прибыли для большой компании – это настолько полный ноль, что заниматься этим, как правило, себе дороже.

АЩ: Хорошо, а что происходит сейчас с браузерными играми в России? Сейчас все говорят, что рост браузерок ощутимо снизился, плюс сейчас они активно портируются под соцсети, несмотря на то, что в них сидит, наверное, все же немного другая аудитория. Так что с браузерками, какие у них перспективы? Они будут умирать или что?

ДН: В принципе, пока ничего не придумают такого потенциально нового для браузерок... Сейчас браузерки начали очень сильно заимствовать из игр для социальных сетей и сами стали приходить туда. Но сами приходить туда они начали исключительно еще и потому что «мы еще должны бабла срубить и здесь». Это игры, совершенно не предназначенные для социальных сетей, вроде «Легенды». Скажем, домохозяйка не будет в это играть никогда. Но они пришли, потому что с паршивой овцы хоть шерсти клок. Мы игру уже сделали, остается только портировать.

СТ: Но это тоже стоит денег.

АЩ: Но совсем других – это не новую игру же разрабатывать.

МЯ: «Легенда» при этом достаточно качественно портирована. С нуля практически переписано приложение. А есть другие игры, которые один в один портируются – например, «Королевство», над которым я работал. Но я, честно говоря, сомневаюсь в том, насколько успешно это может быть, потому что для социальных сетей нужны другие игры. Мы сейчас говорим о браузерках и клиентках. А понятие «браузерки» в социалки вкладывать нельзя.

АД: Возможно даже, есть заслуга и доблестного «Аструма» в том, что браузерные игры у нас загибаются . Потому что они все-таки навязали несколько жанров. Можно сказать, сделали несколько жанрообразующих игр, типа «Легенды». А потом пошло-поехало, «Троецарствие» и так далее, одно и то же. Дальше они подмяли под себя все площадки для продвижения игр. И молодому разработчику со своей условно мегакрутой игрой (если он вообще смог ее сделать сам), во-первых, надо было сначала доказать Игорю, что это на самом деле крутая игра – а не то, что Игорь о ней подумает. Что уже маловероятно. А во-вторых, ему приходилось продаваться – и Мацанюк как минимум 75% процентов себе забирал. И это если повезет. Потому что разработчика могли и нафиг послать.

МЯ: Кроме того, есть такой момент – они сами об этом говорили – что «Аструм» несколько раз уже весь Рунет пропустили через свои браузерки. И, в общем, ореол такого чего-то нового, чего пользователь еще не видел, браузерки уже потеряли. Сейчас почти все могут сказать, что такое браузерка. И зачастую не очень это любят.

АЩ: Возможно, я абсолютно неправ, но мне кажется, что потихонечку делают шаги в сторону маленьких клиенток. Появляются клиенты у всех последних игр «Аструма», всякие «Джаггернауты» и прочие. Появляются игры, вроде Magic.ru, которая вообще чистая клиентка – притом, что по сути-то

РОССИЙСКИЙ РЫНОК НИ ФИГА НЕ НАСЫЩЕН. НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО ПРЕДСТАВЛЕНО ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО ВСЯКОГО ДОБРА, В ПРИНЦИПЕ МОЖНО ВПИХНУТЬ ЕЩЕ СТОЛЬКО ЖЕ. А ПОТОМ ЕЩЕ РАЗ СТОЛЬКО ЖЕ.



Внизу: Главная «большая» корейская MMORPG последних лет. Что характерно, с абонентской платой, а не free2play. Своего рода смелый эксперимент, предпринятый компанией Innova, в эпоху засилья условно-бесплатных проектов

это браузерка. Реально возникает ощущение, что браузерки мутируют в маленькие клиентки. Ну как маленькие: формально ты качаешь 50 мегабайт, а потом к тебе еще гигабайт подсасывается. Насколько это оправданно, действительно ли существует такая тенденция?

АД: Многим браузеркам нужно выживать. Если юзер не хочет выбирать точки, как в БК, и смотреть на статичные иллюстрации, он хочет чего-то другое. Ему предлагают самое простое «другое» – ему предлагают картинку, может быть изометрию, как в Dofus...

АЩ: В общем, он получает тяжелый «Фаор», в котором со свистом летит трафик.

АД: Ну да. Клиент, установленный на компе, экономит трафик, работает все быстрее.

МЯ: Например, «Джаггернаут» – по сути он не так далеко ушел от той же самой «Легенды». Но все это красиво оформлено, люди тащатся, что там есть расчлененка, есть трехмерные объекты. И при этом им подсовывается такая как бы обманка: ты заходишь, а он тебе ненавязчиво говорит, что можно скачать клиент. А думать ничего не надо, ты нажимаешь «да», клиент достаточно маленький, ты скачиваешь и играешь. И, в принципе, я считаю, это началось с Battlefield: Heroes, которая предлагала так скачать клиент. Хоть она и не браузерная.

СТ: Я бы начал все-таки с TimeZero, например.

МЯ: Ну возможно, возможно. Здесь есть еще такой момент, что для разработчика сделать для браузерки клиент – это очень простая вещь.

СТ: Я тебе даже больше скажу: разработчику проще сделать клиент, чем, например, флэш встроить в браузер.

Я вернусь немного к TimeZero. Эта игра перевернула мир в том плане, что раньше считалось, что браузерка – это в 99% случаев что-то слепленное на коленке случайным программистом, который изучает PHP, типа «10 шагов за один день», и случайным художником, который еще умеет обтравливать предметы в «Фотошопе». Всякие там «Перекрестки миров», Wizard's World – которые до сих пор существуют. Были еще «Смутные времена» – отличный клон БК. А потом появилась TimeZero. Мерлин, который написал TimeZero, он написал БК изначально. А потом он стал изучать ActionScript и вот. Это была очень красивая постъядерная MMO, просто мечта всех, кто хотел Fallout Online в браузере. И она, в частности, Мацанюку показала потенциал. В «Территории» он обошелся тем, что использовал флэш чуть-чуть там, чуть-чуть здесь, образы там рисовать и так далее. Увидев TimeZero, он загорелся идеей, с тех пор почти все браузерки на флэше.

АЩ: На отечественном рынке получается, что браузерки монополизированы. С клиентками – даже не имея выходов на баннеры, выкупленные на годы вперед понятно кем – теоретически, еще можно как-то крутиться, потому что более хардкорная аудитория, это игры для тех, кто видел игры. Что дальше?

МЯ: Бум браузерок достаточно сильно был связан с бумом Интернета. Сейчас рост российской интернет-аудитории более-менее выходит на плато.

СТ: Тут недавно озвучили цифру в 40 миллионов пользователей Интернета в России. Рост замедлился, но аудитория не вся охвачена. В чем была идея Мацанюка? Когда он делал «Территорию», он понял, что нужно плодить «жуков», не знаю, футбол, баскетбол, волейбол – на все возможные аудитории.

МЯ: Одна технология, один дизайн, разные жанры.

СТ: Да-да. То есть, охватить всех, кого только можно. В принципе, это у них даже получилось, потому что аудитория у «Аструма»/Mail.ru настолько разная, что можно выйти на улицу, плюнуть в человека, у которого есть Интернет, и спросить, во что он играет. И он назовет игру от Mail.ru.

МЯ: Но при этом российский рынок ни фига не насыщен. Несмотря на то что представлено огромное количество всякого добра, в принципе, можно впихнуть еще столько же. А потом еще раз столько же.

Клиентские будут расти, но взрываться как браузерки в свое время или как социалки они уже не будут. Они мимо массовой сорокамиллионной аудитории все-таки. Практически все клиентки – кроме исключений, вроде «Пара Пы» – делаются для достаточно хардкорного игрока. Или для тех, кто в свое время играл в хардкорные браузерки типа БК. То есть, игрок, который, вроде бы, и не хардкорный, но который как-то может это переварить. Массового игрока клиентки в России уже не зацепят. На мой взгляд, такие игры будут каннибализировать на тех, кто играет в PC-ритейл.

АЩ: Как, в общем, оно и было всегда.

МЯ: Да, а какую-нибудь бухгалтершу они не зацепят. Я почему «Пара Пу» приводил как исключение – там очень непохожая аудитория молодежи и студентов-школьников.

ДН: Но там происходит практически то же самое, что и в других играх, то есть мерянье виртуальными фаллосами. Что у меня вот есть блестящие крылышки, которые мне купил любимый, а у тебя нет, ты – лох.

МЯ: Про Perfect World вот как раз хотел рассказать, что – со слов нивальцев – одна из фич игры, которая обеспечила ей такой успех в России, знаешь какая? То, что там мальчики могут на руках носить девочек.

СТ: И катать их на лошадях!

АЩ: Да вы издеваетесь! **СИ**



Вверху: Хороший образец современных «маленьких клиенток». В данном случае – милый клон французского Dofus. Как, собственно, и «Фаор».



Слева: Одна из фундаментальных особенностей Perfect World – возможность носить девочек на руках.

На полках

Лучшие игры в продаже



Евгений Закиров

Тяжела жизнь российских потребителей лицензионной продукции! Red Steel 2 привезли с опозданием, Monster Hunter Tri неизвестно когда доедет, Pokemon SoulSilver и HeartGold, кажется, раньше лета можно и не ждать. Правда, речь идет только о европейской версии, потому как американскую продают во многих российских Интернет-магазинах, да и из Гонконга её не проблема заказать. Но заказывать лучше сразу несколько коробок, чтобы одну подарить или продать другу, с которым потом можно было бы обменяться зверями. Всех мы вместе соберем!

Также в этом месяце

Sin & Punishment 2: Star Successor

(Wii, 7 мая 2010 года)

Сиквел красочного рельсового шутера для Nintendo 64, до недавних пор не выходившего на английском. Разработчик, студия Treasure, – признанный мастер жанра.

Skate 3

(PS3, Xbox 360, 14 мая 2010 года)

Третью часть симулятора скейтбординга снабдили разными уровнями сложности, чтобы угодить и новичкам, и матерым геймерам. В отличие от предыдущей части, в Skate 3 жители города, в котором проходит действие игры, скейтбординг ценят.

Alan Wake

(Xbox 360, 14 мая 2010 года)

«Психологический экшн-триллер» от Remedy, авторов дилогии Max Payne, расскажет, как отдых в тихом городке обернулся для главного героякошмаром.

What Did I Do to Deserve This, My Lord!? 2

(PSP, 7 мая 2010 года)

Продолжение игры с замечательным названием Holy Invasion of Privacy, Badman! What Did I Do to Deserve This?

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.



«Страна Игр» рекомендует

Heavy Rain (PS3) adventure.interactive movie	10
Just Cause 2 (PC, PlayStation 3, Xbox 360) action-adventure.freeplay	9.0
Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP) role-playing.action	9.0
Silent Hill: Shattered Memories (PSP) action-adventure.survival-horror	9.0
God of War III (PS3) action.adventure.fantasy	8.5
Final Fantasy XIII (Xbox 360, PS3) role-playing.console-style	8.5
Splinter Cell: Conviction (Xbox 360, PC) shooter.third-person/ action-adventure.stealth	8.5
Dawn of War II – Chaos Rising (PC) strategy.real-time.sci-fi	8.0
Infinite Space (DS) role-playing.console-style	8.0
Red Steel 2 (Wii) action-adventure.fantasy/shooter.first-person	8.0

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

Наше железо



Телевизор

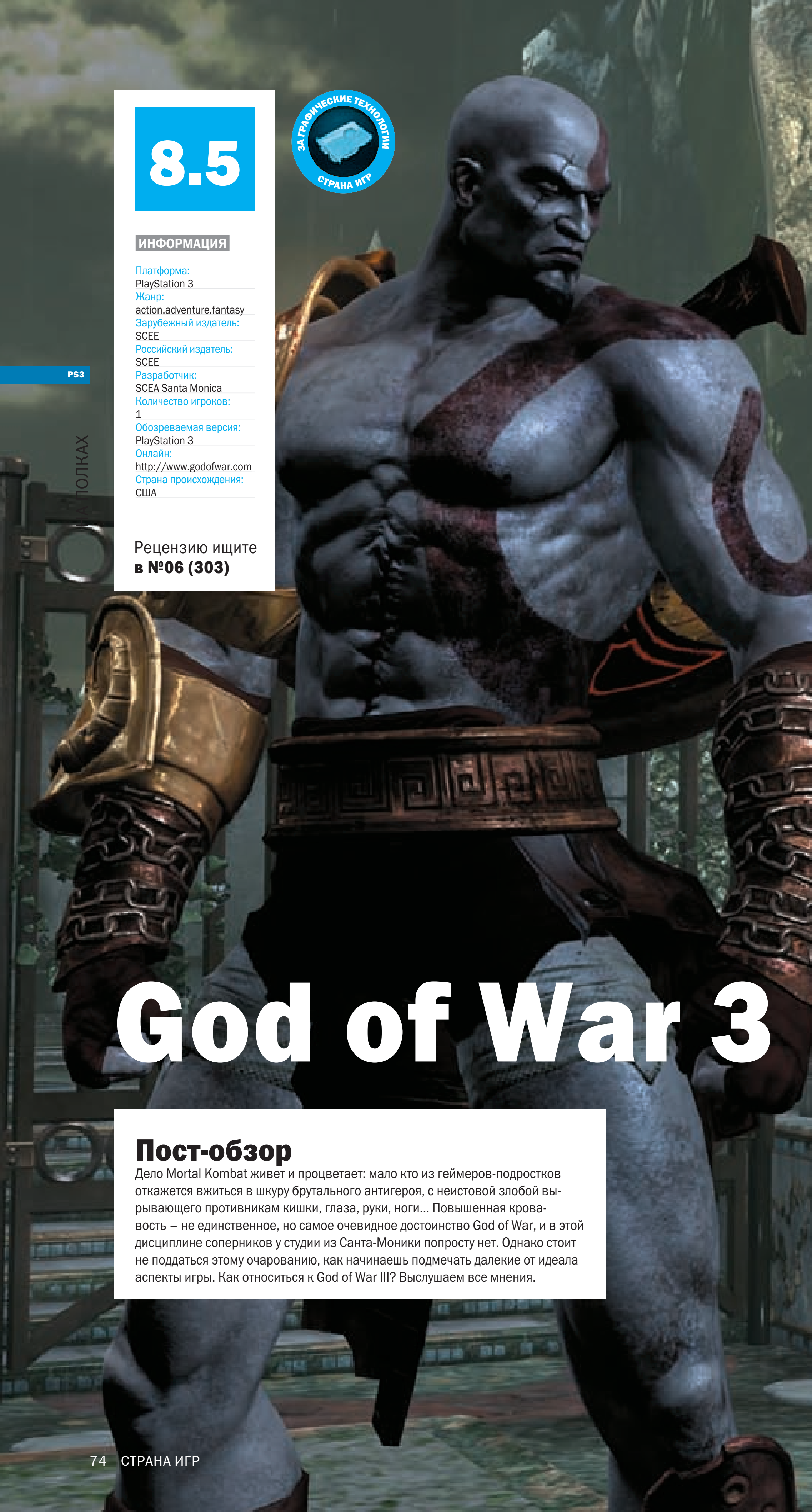
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

Наши правила

Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.



ОН УЖЕ
Бесплатно!
Сэкономь деньги — выиграй в конкурсе!
/90
ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О НОУТБУКАХ ● СМАРТФОНАХ ● GPS-НАВИГАТОРАХ
Мобильные компьютеры
Мобильные компьютеры
№ 3 (109) апрель-май 2010
рекомендованная цена 175 рублей
iPad
/22
ТЕСТ СДАН
Вопросы остались
Тебя обманули!
/62
В чем не признаются маркетологи
Супермаркеты софта
Критический обзор онлайн-магазинов приложений
/68
3D идет
/54
Хорошее? Или забытое старое?
ЗДЕСЬ!
Реклама



God of War 3

8.5

ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
СТРАНА ИГР

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский издатель:
SCEE
Разработчик:
SCEA Santa Monica
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
http://www.godofwar.com
Страна происхождения:
США

Рецензию ищите
в №06 (303)

Пост-обзор

Дело Mortal Kombat живет и процветает: мало кто из геймеров-подростков откажется вжиться в шкуру брутального антигероя, с неистовой злобой вырывающего противникам кишки, глаза, руки, ноги… Повышенная кровавость – не единственное, но самое очевидное достоинство God of War, и в этой дисциплине соперников у студии из Санта-Моники попросту нет. Однако стоит не поддаться этому очарованию, как начинаешь подмечать далекие от идеала аспекты игры. Как относиться к God of War III? Выслушаем все мнения.

Константин Говорун



СТАТУС: Главный редактор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Devil May Cry, Prince of Persia

На какой-то древней E3 я впервые увидел God of War, не впечатлился, а зря. Яркий главный герой, запоминающиеся битвы с боссами – игра оказалась много круче, чем «американский аналог Devil May Cry». За God of War III я пристально следил и даже хотел ставить на обложку.

Геймплей

За последние пять (или сколько там?) лет ничего не изменилось. Идем вперем, бьем монстров, время от времени решаем простенькие логические задачки. Удручает то, что игру можно и нужно проходить одной комбой. Вовремя атакуем, вовремя уклоняемся – вот и весь рецепт успеха. Зато – зрелищно, ролики красивые, практически Uncharted 2.

Графика

Как я и писал в рецензии, часть дизайнерской работы выполнена на отлично (сам Кратос, например), часть – на троечку. Хотя технически, конечно, все здорово – полигоны там, модели. Или не все – анимация ползающего по стенам спартанца уж очень смешная. Как будто прямо из 2006 года.

Общее впечатление

Заставил себя переиграть – лишний раз поразился, насколько игра мерзка идейно. Она раз за разом заставляет геймера совершать ужасные поступки. И не в неинтерактивных роликах, а лично нажимая на кнопки. По-моему, это ничем не лучше расстрела мирных жителей в аэропорту.

8.0

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ GOD OF WAR III ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ БОГОБОРЦЫ

Наталья Одинцова



СТАТУС: Зам. глав. редактора

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Devil May Cry, Bayonetta

Одна из моих первых поездок за границу по поручению редакции была как раз на предпоказ GoW II. Сериал мне всегда нравился: и связью с миром древнегреческих мифов, и зрелищностью, и боевой системой – простой, но действенной. Но уже вторая часть показала: с переменами в GoW туго.

Геймплей

Bayonetta меня избаловала: раньше почему-то так не угнетало изобилие заданий в духе «справься с тремя испытаниями – убей три полка однообразных врагов». Не бросалась в глаза откровенная архаичность драк на канатах, сражения с боссами, выигрываемые по принципу «одна комба плюс уворот». Нет, все красочно, конечно, эпично. Но как-то нафталином отдает.

Графика

Там, где нужно ахать и охать, восхищаясь грандиозной сценой расправы или величественным пейзажем, все превосходно, но моментов в духе «темный герой дерется с темными врагами в темной комнате» почему-то тоже хватает. Как будто мало Кратос под моим начальством погибал, падая в пропасти!

Общее впечатление

Пятый раз падаю в пропасть. Игра издевательски предлагает упростить бои, я мечтаю, чтоб еще была опция «сменить дизайнеров уровней и заодно того парня, который делал QTE для аналогового стика». А, и еще того, кто решил, что чем омерзительней поступки Кратоса, тем лучше.

8.0

Артём Шорохов



СТАТУС: Редактор консольного раздела

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: God Hand, Bayonetta, Matrix: Path of Neo

С God of War у нас отношения странные. С одной стороны, сериал мне нравится, я всякий раз с нетерпением жду выхода новой части, с удовольствием играю, но... ни одна из них не сумела удержать интерес достаточно долго, чтобы ее стоило пройти до конца, все они были брошены еще до развязки.

Геймплей

Дэвид Яффе, отец сериала, покинул студию, и заключительную часть трилогии явно делали с оглядкой на его наследие. В результате – перед нами все тот же God of War II: причесанный, до отказа накачанный долларами, но... устаревший, не развившийся концептуально. Да, третья часть привнесла множество мелких удобств, но идейно осталась в эпохе PS2.

Графика

Графика и арт-дизайн – вот то главное, что удерживает God of War III в центре геймерского внимания. И хотя я не могу сказать, что в восторге от них, отрицать очевидное нельзя: игра красива и эффектна. Даже немного жаль, что такие силы и такие ресурсы растратили на то, чтобы потоптаться на месте.

Общее впечатление

Кратос – мерзкий урод, играть за которого физически неприятно. Причем, если раньше он был просто сволочью (порой – обаятельной), то в новой игре спартанец именно что мерзок. И сюжет ничуть не помогает ему сопереживать, наоборот – обнажает дыры в мотивации «героя»-отморозка.

8.5

Степан Чечулин



СТАТУС: Редактор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: God of War, God of War II

От подобных игр всегда ждешь зрелищных стычек, разнообразного оружия, эпических боссов и больших детально проработанных уровней. Лично меня к хорошему приучили первые две части God of War, того же самого теперь постоянно требую от новых игр в жанре.

Геймплей

В первых двух частях God of War разработчики настолько блестяще отполировали геймплей, что придумать нечто действительно новое невероятно сложно. Так что свирепый Кратос, как и раньше, плетет зрелищные комбинации ударов, жестоко рвет врагов на части, разделывается с гигантскими боссами – все до слез знакомо, но все еще увлекательно.

Графика

В том, что God of War 3 получится красивой игрой, сомнений не было, но такой эпической картины я и не ожидал. Титаны лезут на Олимп, на Кратоса налетают десятки врагов, вокруг все рушится, взрывается... На сегодняшний день God of War 3 точно самый масштабный слэшер, да к тому же чрезвычайно кровавый.

Общее впечатление

Третья часть играется и оставляет те же впечатления, что и первые две, но это не раздражает. По-прежнему увлекательно шинковать врагов, учинять жестокие расправы, любоваться декорациями. Однако нового, увы, нет ровным счетом ничего. Нравилось раньше? Понравится и теперь.

8.0

Алексей Голубев



СТАТУС: Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: God of War II, Heavenly Sword

Боевое крещение получил, приобретя картридж с Golden Axe для MegaDrive, – игра нешуточно увлекала и была пройдена не один раз. Но заядлым поклонником жанра я стал лишь с появлением оригинальной God of War, где нравилось абсолютно все – от сюжета до музыки и потрясающей картинки.

Геймплей

Не придумав ничего нового, разработчики God of War 3 аккуратно перенесли сюда все то, чем так запомнились предыдущие части. Бесконечные комбо, разумные порции QTE-эпизодов, жутковато-правдоподобные расправы над недругами и незабываемые боссы... Ну да, все это уже было. Но ведь играть все равно интересно.

Графика

Сногсшибательно. Графике God of War 3 сегодня, пожалуй, нет равных – хотя, конечно, едва ли Кратосу удастся долго удерживать пальму первенства. Даже будь игра в целом невзрачна, штурм Олимпа и первый босс искупили бы любые недочеты. Но здесь каждая сцена – почти шедевр.

Общее впечатление

От God of War 3 ждали многого. Но она, кажется, сумела превзойти даже самые смелые ожидания. Конечно, игровой процесс хорошо знаком всем поклонникам сериала, а сюжет кому-то покажется слабее, чем в первых главах, но техническое исполнение почти безупречно и опережает конкурентов на годы!

9.0



ТЕКСТ
Вячеслав Мостицкий

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PC

Жанр:
shooter.third-person/action-adventure.stealth

Зарубежный издатель:
Ubisoft

Российский издатель:
GFI/ «Руссобит-М» (PC)

Разработчик:
Ubisoft Montreal

Количество игроков:
до 2

Обозреваемая версия:
Xbox 360

Требования к компьютеру:
CPU 3GHz, 2GB RAM, 256 VRAM

Онлайн:
www.splintercell.us.ubi.com/conviction/

Страна происхождения:
Франция



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

«Лучше начинай плыть, а то потонешь, как камень, ведь времена, они меняются». Верно все Боб Дилан в 1964-м спел: кто-то лысеет и толстеет, кто-то начинает забывать имена родственников, кто-то говорит, что модно носить красное и дырявое, и все носят – время неумолимо движется вперед. Сэма Фишера, например, сегодня вообще не узнать.

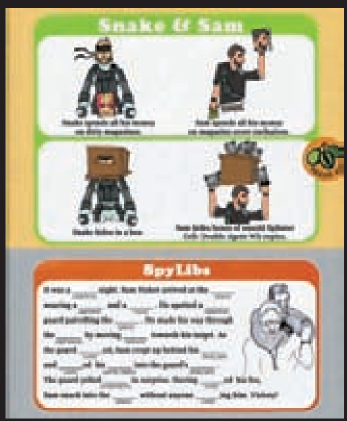
С модой, какой бы абсурдной по сути она ни была и какие бы странные личности ее ни диктовали, все равно необходимо считаться, если не хочешь оказаться посмешищем. В видеоигровой сфере компания Ubisoft не настолько уважаема и смела, чтобы плевать на мнение большинства или устраивать ретро-эксперименты в духе тех, что позволяет себе Nintendo (см. New Super Mario Bros. Wii или Metroid: Other M), поэтому новый Splinter Cell без каких-либо оговорок вписывается в парадигму боевиков последних лет. Ключевое слово – «последних». Нет никаких сомнений в том, что Conviction современна, динамична, достаточно дружелюбна по отношению к геймеру и отвечает всем требованиям нынешнего игростроения. Но если вспомнить, по каким стандартам делались экшны хотя бы пять лет назад, то сразу видно, насколько далеко этот выпуск ушел от предшествующих.

После спорного и местами архаичного Double Agent, вышедшего три с половиной года назад, кажется, в Ubisoft уже не сомневались, что сериалу необходимы решительные перемены. Результат коллективного труда был представлен 23 мая 2007-го и ошарашил абсолютно всех: Сэм Фишер оброс, отрастил бороду, отобрал одежду у какого-то бомжа и вел себя так, словно это не Splinter Cell, а игра Bully. Можно было кидаться в людей стульями и коробками, вступать в жесткие рукопашные схватки, используя любые подвернувшиеся под руку предметы, а также, надвинув капюшон на глаза, сливаться с толпой и становиться незаметным средь бела дня, без всяких пряток в тени. Никаких высокотехнологичных гаджетов, элитного оружия и фирменного прибора ночного видения. Никто не думал, что «кардинальные перемены» окажутся настолько, гм, кардинальными (а происходящее будет так сильно напоминать об Assassin's Creed). В Ubisoft, в свою очередь, также были озадачены чересчур бурной и, что немаловажно, неодобрительной реакцией публики. После гадания на обезглавленной курице, бегающей по «кругу особо важных решений» (или после очередного собрания директоров; но, вспоминая ситуацию с Prince of Persia или сиквелом Beyond Good & Evil 2, первый вариант выглядит правдоподобнее), было принято решение отказаться от рисковой затеи и начать работу над проектом заново. Спустя два года безмолвия на E3 2009 показали обновленную версию Conviction: достаточно современную и облагороженную интересными новшествами вроде системы допросов, но в то же время верную традициям почтенного (восемь лет, пять выпусков) сериала. А вот результат оказался немного другим, несколько неожиданным. Прежде чем играть (или рассуждать, если уже знаете, что и как) в Conviction, необходимо уяснить одну вещь: хоть все формальные признаки этого шпионского сериала здесь и присутствуют, и сюжетная линия тут законченная, по своему содержанию и механике это совершенно другое произведение, не имеющее с предыдущими частями ничего общего. Ubisoft сделала ловкий маркетинговый ход – показывать новинку ровно столько и с такого ракурса, чтобы нельзя было полностью и однозначно ее оценить вплоть до релиза. Так,по замыслу, и новые фанаты заинтересуются, и старые адаптируются почти безболезненно. Ведь сама по себе новая Splinter Cell – отличная игра.

Чего не хватало в прошлых выпусках сериала, так это динамичности. Даже в те моменты, когда от напряжения закусываешь губу и сжимаешь с силой джойпад, когда ждешь от Сэма резкого переката, точного удара или молниеносной реакции на приказ, движения бойца выглядели «ватными», законы гравитации явно нарушались, а управление оказывалось неотзывчивым. Поэтому в Conviction все быстро и четко: увеличена скорость маневров, сокра-

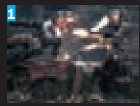
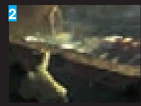
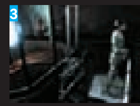
Для самых маленьких

В Conviction убивают, матерятся, бьют женщин и плитой прижаривают бандитские хари. Если не хотите, чтобы ваш ребенок все это видел, пока вы играете, дайте ему почитать Splinter Cell Activity Book for Kids: там есть лабиринты, смешные загадки и прочие увлекательные задачки. Шутка.





ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Gears of War
2 Wanted: Weapons of Fate
3 Splinter Cell: Chaos Theory

8.5



Все происходящее, по сути, визуализация рассказа допрашиваемого в штабе Black Arrow Виктора Коста, друга Сэма. Поэтому повествование постоянно перебивается его ремарками, отступлениями, различными экскурсами в прошлое и будущее, а в главе, кадр из которой вы сейчас видите, вообще предлагают управлять другим персонажем.

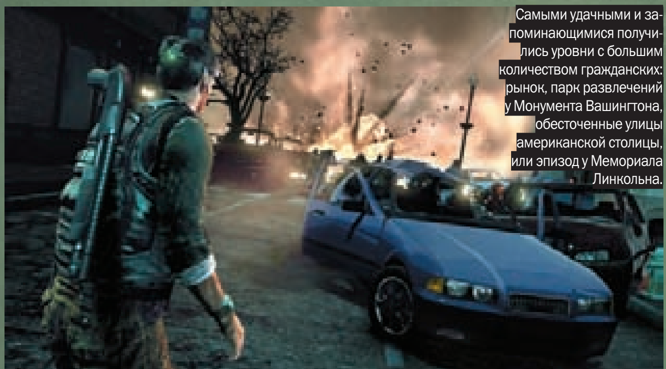
Инспектор Гаджет

Раньше Сэм Фишер без пары хитрых приборчиков от Третьего Эшелона из дому не выходил, а сейчас он ими может даже не пользоваться. Всего на выбор предоставлено шесть дополнительных устройств, причем три из них – «гранаты»: осколочная, ослепляющая и электромагнитная, выводящая из строя все источники света и приборы на небольшом радиусе. Помимо гранат в арсенале завалялись камера с дистанционным управлением (кинуть, поставить отметки, подать звуковой сигнал и взорвать), портативное EMP-устройство (работает так же, как и электромагнитная граната) и мины с возможностью удаленной детонации. Весь набор при правильном использовании облегчает прохождение, но и без них справиться с заданиями вполне можно.

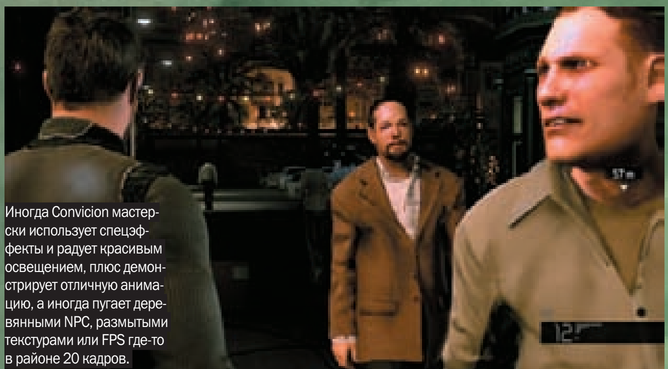
щено время анимации, да и главный герой слушается команд гораздо охотнее – в кои-то веки сериал выглядит более-менее правдоподобно и живо. Ах да, попутно игра избавилась и от движка (сейчас используется Unreal Engine 3), и от ржавого геймплейного каркаса. Видели, что стоит первым в графе «жанр»? Теперь мы имеем дело с шутером от третьего лица, а Фишер льнет к стенам, словно Маркус Феникс. Алгоритм похож на тот, что был в Wanted: в случае, когда на ближайшем укрытии появляется специальная пиктограмма в виде стрелки, по нажатию «A» герой шустро, с перекатом или скольжением, добирается до отметки. Но если в Wanted Уэсли таким способом мог добежать до относительно отдаленных укрытий, то Фишеру приходится сложнее – расстояние между точками должно быть небольшим. Тем не менее, система отлично работает и позволяет быстро и незаметно передвигаться по патрулируемой местности, а также вести перестрелки. Которых в Conviction очень много. Они, конечно, не такие же, как в Gears of War, хотя бы потому, что и враги, и герой умирают буквально от пары попаданий, но, тем не менее, – видеть столько пальбы, взрывов и мордобоя в Splinter Cell, мягко говоря, непривычно.

На самом деле, игре отлично подошел бы тэглайн последней Aliens vs Predator «Hunter. Survivor. Prey», где первое – это Сэм, второе – его дочь Сара, а третье – все те, кто встал между ними. Фишер на врагов именно что охотится: бесшумно подкрадывается со спины и ломает им шею, спрыгивает сверху и ломает им шею, выкидывает их из окна, и они ломают шею, и т. п. – «мирных» вариантов нейтрализации противников попросту не предусмотрено. Даже дистанционная камера на липучке, что раньше выпускала усыпляющий газ, отныне только детонирует и убивает всех вокруг. Сэм Фишер, конечно, очень зол, но про преимущества тени перед светом помнит и знания свои время от времени использует, хоть и не так часто, как раньше. Оставаться скрытным теперь – не обязательное условие, а всего лишь вариант прохождения, который чуть посложнее, немного интереснее, но так же равноправен, как и «убей их всех». Если вы сейчас не состроили брезгливую гримасу, то вполне возможно, что эта игра вам понравится. Но ирония в том, что как экшн от третьего лица «про укрытия» новый Splinter Cell – вещь довольно заурядная и даже скучная. Четвертая глава-флэшбэк, где действие происходит в Ираке, помимо полного (гейм)дизайнерского безвкусия, демонстрирует несостоятельность шутерного компонента как такового, в отрыве от дополнительных возможностей, от гаджетов, вне тени. Просто стрелять и бегать от стенки к стенке скучно.

Хорошо, что подобный эпизод в игре один-единственный, а все остальные украшены, хоть и с переменным успехом, различными геймплейными надстройками. Всего таких можно насчитать три: допросы, Mark & Execute и Last Known Position. Пожалуй, самая разрекламированная из них – добыча информации из VIP. Так как Фишер не в лучшем расположении духа, его методы не предусматривают использование детектора лжи и искусства НПЛ. Герой полагается на кулаки и использует любую бесхозную утварь, находящуюся в радиусе пяти метров: горячие сковороды, холодильники, писсуары, зеркала и мониторы. Даже с учетом того, что не сдерживаться позволяют лишь с определенными личностями (человек десять, в общей сложности), допросы остаются самым брутальным и эффектным развлечением... которое разработчики откровенно «слили». А все потому, что уникальных вариантов предусмотрено слишком мало: большинство из них попадает в категорию «дал под дых, стукнул головой об стол». Все самое интересное уже показали в видеороликах еще до выхода Conviction. Право, даже в относительно недавней The Bourne Conspiracy было больше огонька.



Самыми удачными и запоминающимися получились уровни с большим количеством гражданских: рынок, парк развлечений у Монумента Вашингтона, обесточенные улицы американской столицы, или эпизод у Мемориала Линкольна.



Иногда Convicion мастерски использует спецэффекты и радует красивым освещением, плюс демонстрирует отличную анимацию, а иногда пугает деревянными NPC, размытыми текстурами или FPS где-то в районе 20 кадров.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Возросшая динамика происходящего, удобная система укрытий, новые механики, удачный режим кооперативного прохождения, целостный визуальный стиль.

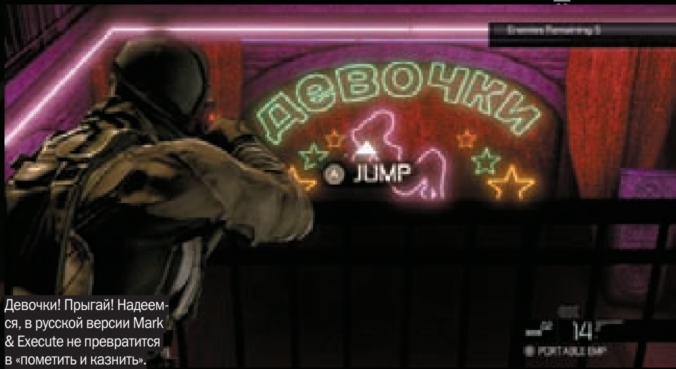
НЕДОСТАТКИ Стелс второстепенен, короткая одиночная кампания, тухлый сюжет, неровная с точки зрения качества графика, гаджеты практически не нужны.

РЕЗЮМЕ Разработчики открыто не говорили о Conviction как о перезагрузке застопорившегося сериала, но то, что получилось, воспринимается именно как попытка начать все заново. Мы не против, проба засчитана, результат весьма неплох. Сэм Фишер пока не очень твердо стоит на ногах, да и выглядит помятым, но его альтернативные методы решения проблем выглядят очень привлекательно, динамично, в меру стильно и по большей части интересно. Ждем сиквел через год?

Другое дело – Mark & Execute: работает как часы, облегчает жизнь и придает действу некоторую кинематографичность. В любой момент геймер может отметить врагов кнопкой «LB» и, нажав на «Y», привести «приговор в исполнение», что займет доли секунды. Такой прием не делает игру чересчур сложной по двум причинам: во-первых, активировать его удастся, лишь совершив тайное убийство (необходимо вплотную приблизиться к цели), и, во-вторых, противников в комнате может быть так много, что поставить на каждом «печать смерти» не получится при всем желании. Количество жертв (то есть, доступных слотов) зависит от используемого оружия и степени его прокачки: так, легкий пистолет позволит отметить сразу четверых противников, а штурмовая винтовка – всего двух, зато она обладает большей убойной силой. Система Mark & Execute дает зеленый свет таким планам, которые в прошлых частях Splinter Cell числились бы под грифом «безумно». Например, отметить двух болтающих увальней, кинуть бомбу с дистанционным управлением рядом с третьим и, нависнув над четвертым, навести прицел на контейнер прямо над еще двумя боевиками. А потом одновременно активировать взрывчатку и выстрелом сорвать цепь, удерживающую груз, спрыгнуть на голову зеваке снизу и запустить M&E. Итого: шесть трупов за три секунды. Планировка уровней как последовательности сегментов-пазлов и то, что обдумывая изощренную расправу, герой висит на какой-то трубе у самого потолка, роднит новинку, как ни странно, с прошлогодним хитом Batman: Arkham Asylum. Удовольствие от решения таких «головоломок» в обеих играх получаешь огромное. Финальным штрихом, делающим из просто экшна экшн хороший и оригинальный, является Last Known Position. Название говорит само за себя: на месте, где героя засекли в последний раз, останется полупрозрачный силуэт – по нему и будут ориентироваться преследователи. Оставив «двойника», лучше сразу же зайти с фланга и застать противников врасплох. Система работает всегда, не требует активации и очень помогает проходить уровни скрытно: можно нарочно «засветиться» и заманивать одиночных патрульных.

Возвращаясь к вопросу о моде. В Ubisoft Montreal, создав довольно цельную, самодостаточную и своеобразную в плане визуального дизайна Assassin's Creed II, со Splinter Cell: Conviction поступили совершенно иначе: игре, со всеми ее укрытиям, прятками в тени, системами быстрого убийства и прочим, придали черты стильного, дорогого кинобоевика. Или, скорее, высокобюджетного сериала: как было правильно подмечено некоторыми людьми, если вместо «Сэм Фишер» поставить «Джэк Бауэр», а вместо «Splinter Cell» – понятно какие две цифры, можно получить очень верное представление о новинке. Тут нет разделения экрана на четыре автономных сегмента, зато есть проецирование на все плоские поверхности не только целей миссий, но и эмоций и мыслей, крутящихся в тот или иной момент в голове смятенного, злого, подавленного Фишера, его воспоминаний, оформленных в виде старой зернистой кинопленки. Вместо датчика освещенности – черно-белый световой фильтр, который включается каждый раз, когда Фишер ныряет в спасительную тень. Имплицитное использование интерфейса – вещь очень правильная, особенно в такой перегруженной уникальными механиками и системами игре, как Conviction.

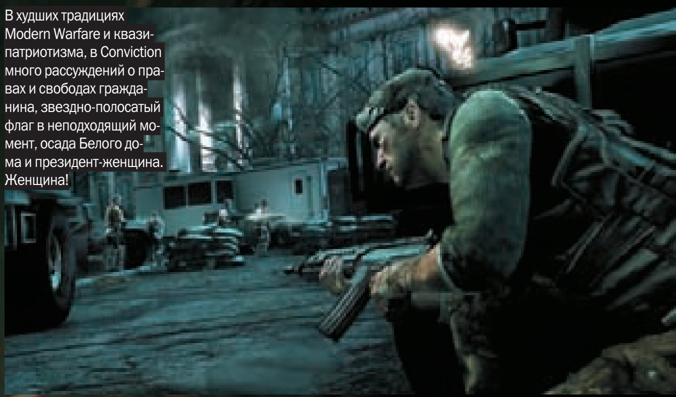
К сожалению, все это великолепие заканчивается очень быстро, часов за шесть, выглядит далеко не всегда технологично и красиво (ситуация, аналогичная God of War III), а сюжет – ну, от игр со словами Tom Clancy's в названии, на мой взгляд, сложно ожидать чего-нибудь стоящего. Некоторые добавляют к этому списку недочетов ориентированность сериала на экшн, «оказуаливание», и резюмируют, что-де «пиндосские разрабы опять захотели срубить бабла». Вспомните о Бобе Дилане, о течении времени, о новых тенденциях и о том, что нет ничего постоянного. Ругать новый Splinter Cell за то, что он стал иным, – затея бессмысленная. Ubisoft указала Сэму Фишеру правильный путь, и единственное, что может огорчить по-настоящему, – это нераскрытый потенциал некоторых возможностей героя. Лучше не поворачивайтесь к Фишеру спиной – будет только хуже. **СИ**



Девочки! Прыгай! Надеемся, в русской версии Mark & Execute не превратится в «пометить и казнить».



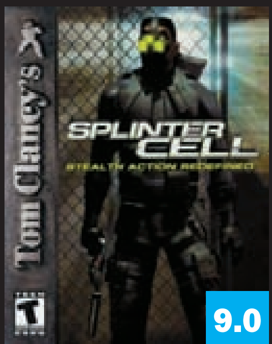
Всего в игре восемнадцать типов оружия, но вот такой оптикой похвастаться могут немногие.



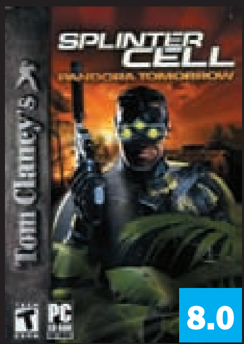
В худших традициях Modern Warfare и квазипатриотизма, в Conviction много рассуждений о правах и свободах гражданина, звездно-полосатый флаг в неподходящий момент, осада Белого дома и президент-женщина. Женщина!

Splinter Cell за тридцать секунд

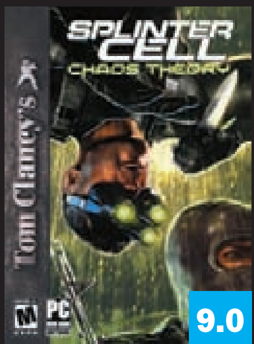
Только две вещи: оценка «Страны Игр» и обложка, чтобы вы знали, какую коробку хватать с магазинной полки.



9.0



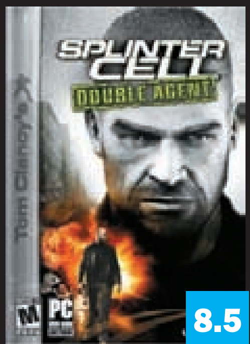
8.0



9.0



6.5



8.5

Двое в лодке:
сетевые игрища Splinter Cell: Conviction

Одиночная кампания – отличное развлечение, но помимо нее Conviction предлагает столько веселья, что хватит на несколько недель! Самым интересным является уникальный кооперативный режим со своим сюжетом-приквелом к приключению Фишера (ничего особенного, но сам факт!), своими персонажами, уникальными уровнями и неожиданной концовкой. Вам с напарником предстоит прокрасться через четыре главы – каждая длиною примерно в час – и найти четыре EMP-устройства массового поражения. Любого персонажа можно экипировать как душе угодно, наряжать в разные костюмы и совершенствовать бронежилет, но никаких новых движений не предусмотрено – весь арсенал дублирует фишеровский. Впрочем, стоит ли говорить, что пара Сэмов на карте смогут сделать гораздо больше? Так, Mark & Execute теперь одна на двоих: то есть, если кто-то совершил тайное убийство, то отметки станут доступны обоим, и каждому позволят стрелять по целям товарища. Более того, если один активировал систему, второй, вовремя нажав «Y», может подключиться и «убрать» тех, кто ушел с линии огня первого. Если же кто-то из персонажей будет убит, у его товарища есть некоторое время (зависит от уровня сложности), чтобы оживить друга хорошим разрядом дефибриллятора. Другая неприятная ситуация, в которой пригодится напарник, – когда одного из агентов берут в заложники и используют в качестве живого щита. Главное – оказать сопротивление «захватчику» и дать таким образом коллеге возможность сделать контрольный выстрел. Но даже без всех этих новшеств совместное прохождение сетевой части Conviction доставляет огромное удовольствие. Не так оригинально, как «Шпионы против наемников» из Double Agent, но все равно очень увлекательно. В меню Deniable Ops нас ждет еще четыре режима сетевой игры, три из которых можно одолеть и в одиночку. Все карты позаимствованы из кооперативной кампании.

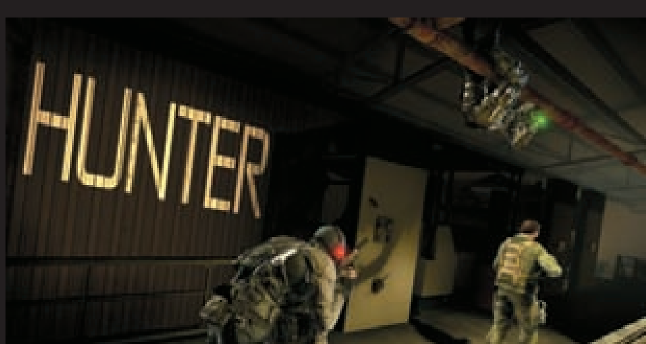




Открывается за 40 очков в меню Uplay (единая система внутриигровых очков для новинок от Ubisoft, используемая в Silent Hunter 5 и Assassin's Creed II). Настоящий Splinter Cell: много охраны, лазеров и камер слежения – и нет права на ошибку.



Самый сложный и скучный режим. Необходимо защищать разрушаемый EMP от все новых и новых врагов, от волны к волне становящихся все более живучими и сильными.

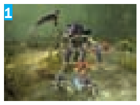
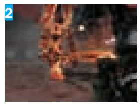


Самый понятный и увлекательный режим. Необходимо устранить всех врагов на карте максимально бесшумно. Если поднимется тревога, то за счет подкрепления количество врагов увеличится вдвое.



То же, что и Hunter, только помимо устранения рядовых врагов предлагают убить чужого агента и таким образом заработать победные очки. Самый соревновательный режим и единственный, в который по понятным причинам нельзя сыграть в одиночку или через split-screen.

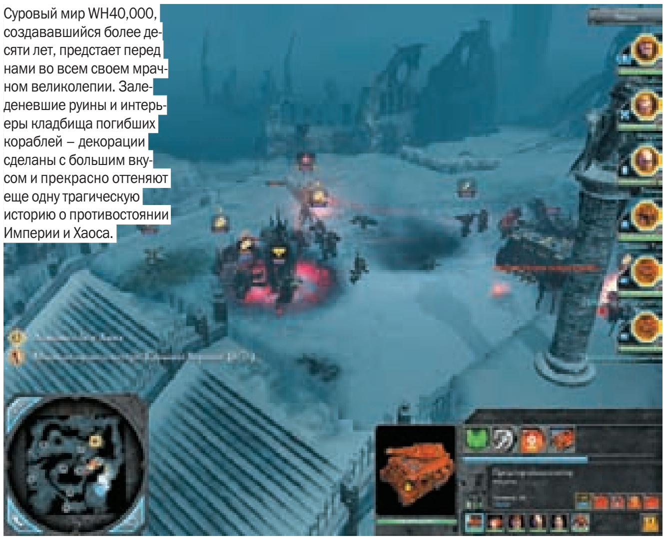
ПОХОЖИЕ ИГРЫ

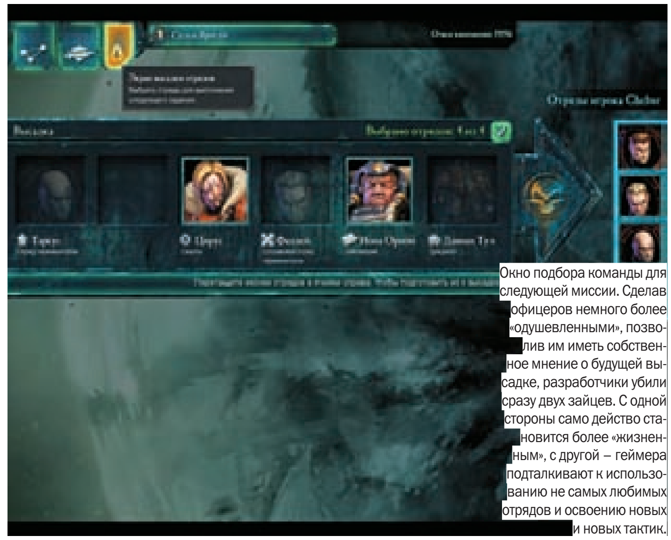

1 Warhammer 40,000: Dawn of War II
2 Warhammer 40,000: Dawn of War
3 Warcraft III: Reign of Chaos

8.0





Суровый мир WH40,000, создававшийся более десяти лет, предстает перед нами во всем своем мрачном великолепии. Заледеневшие руины и интерьеры кладбища погибших кораблей – декорации сделаны с большим вкусом и прекрасно оттеняют еще одну трагическую историю о противостоянии Империи и Хаоса.



Окно подбора команды для следующей миссии. Сделав офицеров немного более «одушевленными», позволив им иметь собственное мнение о будущей высадке, разработчики убили сразу двух зайцев. С одной стороны само действо становится более «жизненным», с другой – геймера подталкивают к использованию не самых любимых отрядов и освоению новых и новых тактик.



ТЕКСТ
Алексей Арбатский

› Warhammer 40.000: Dawn of War II – Chaos Rising

Основная механика сингловой части осталась прежней. Мы перемещаемся между планетами, получаем за миссии снаряжение и опыт, развиваем свои отряды, вооружаем бойцов и экспериментируем над ними. Однако теперь над нами дамокловым мечом висит опасность поддаться тлетворному влиянию скверны Хаоса. Проваленные миссии, использование вражеского оружия и даже выполнение некоторых заданий заставляет наших офицеров все сильнее склоняться на темную сторону.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Relic
Количество игроков:
до 6 (до 2 в совместной игре)
Требования к компьютеру:
CPU 3.2 ГГц, 1532 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.dawnofwar2.com
Страна происхождения:
США

Итак, из традиционных «дополнительных сюрпризов» мы получили новую расу – десантников Хаоса, похожих на наших прежних подопечных как две капли воды, да еще один юнит – библиария-мага. Ничего принципиально нового, конечно, игре они не дали. Хаоситы вооружены почти так же, как и их коллеги из оригинальной Dawn of War II, и имеют схожие характеристики. Выделяется из них только главгад, как размерами, так и скверным характером, однако даже его коронный трюк – притягивать к себе наших бойцов и потом грызть, громко чавкая, – мы уже видели в первой части.

Видимо, в утешение за столь скудный паек нам позволили покататься на танках и поуправлять отрядами имперской гвардии. Кстати, создается впечатление, что именно эти бравые вояки станут следующей доступной расой – для них уже готово немало моделей пехотных юнитов и техники.

К традиционным джунглям, пескам и урбанистическим пейзажам добавились доселе невиданные ландшафты: заснеженная планета и коридоры кладбища кораблей, от одного только созерцания которых наверняка станет теплее на душе у любителей Space Hulk и «Чужих». Прыгающие в этих мрачных лабиринтах тираниды… заставляют дрожащими руками искать болтер в ящике стола!

Хочу в разведку!

По большому счету, никто кроме затейников из Blizzard нас в стратегиях сложным динамичным повествованием раньше не баловал. Холодным расчетливым любителям войны все эти литературно-киношные изыски до лампочки, и разработчики не желают метать бисер… перед нами.

Однако вторая часть, как и первая, – блестящее исключение из правил. На этот раз мы не мечемся по всему сектору, повелевая людскими судьбами и решая, кого спасать немедля, а кого пусть еще пока орки пожуют, авось насмерть не сжуют. Мы, как гончая, идем по следу! Да по какому следу! В Ордене появился предатель, и этот предатель подставляет нас под удары и засады! Вот гад! История снова держит нас в напряжении: смотришь на честные лица своих командиров и прикидываешь – кто-то же из них стучит на тебя. Закладывает по-черному.

И выборы в рамках сюжета перенеслись из плоскости, так сказать географической (куда лететь?) в сферу, не побоюсь этого слова, моральную. Перед многими заданиями наши боевые товарищи вдруг проявляют строптивость, вылезают со своим мнением да еще угрожают, дескать, не возьмешь меня сюда – обижусь-разочаруюсь-склонюсь к Хаосу. Еще на несколько пунктов. И приходится за ними следить, а вместо тяжелых болтеров Авитуса частенько брать совсем не таких любимых разведчиков Цируса.

Но каков сам ход разработчиков! Он заставляет играть разными отрядами, а не только полюбившимся набором. И к тому же делает соратников еще более живыми. Глядишь – ско-

Любопытная это штука – элементы RPG в RTS. Обычно, когда о них говорят, имеют в виду развитие главного героя и его сторонников, иногда еще добычу снаряжения и т.д. Но, если хорошенько подумать, то вот эти-то наши разговоры с соратниками перед боем и необходимость считаться с их мнением – ведь и есть «элементы ролевой игры». К тому же это добавляет реализма, поскольку и в жизни у всех (ну, или у большинства) есть свое мнение обо всем. Вот и в игре сослуживцы – и начальники, и подчиненные – постоянно мешают: отдают дурацкие приказы или не желают выполнять наши стратегически грамотные распоряжения.

В настольных варгеймах, кстати, эти самые «неизбежные трения» учитываются уже давно. И игрок не может телепатическим приказом двинуть в бой свои войска, все одновременно. Тогда как в наших палестинах до того, чтобы все разработчики поняли эту простую истину, еще далеко, но вот в Relic Entertainment уже понимают. И получается у них, с одной стороны, вроде как смешение разножанровых элементов, а на самом деле – реалистичное отображение сложностей командования.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Прекрасно передан дух мрачного мира Warhammer 40,000, в том числе благодаря захватывающему сюжету и возросшему значению ролевой составляющей.

НЕДОСТАТКИ Новая раса, космические десантники Хаоса, мало чем отличается от старой – космодесантников. Сюжет почти совсем линеен. Незнакомых юнитов кот наплакал.

РЕЗЮМЕ Relic Entertainment удалось влить новое вино в старые меха, причем даже недостатки аддона можно счесть заслугой разработчиков. Вместо привычных для стандартных дополнений «мешков контента» – игра с интересными и приятными находками. Правда, нам прямо-таки навязывают оружие и снаряжение, искаженные Хаосом. Как же это тяжко, когда приходится постоянно выбирать – быть сильнее или правильнее.

ро, как в Baldur's Gate или Dragon Age, болтать начнут друг с другом, ссориться и дружить.

Изюминка выбора

Итак, к Хаосу нас склоняют разными путями. Во-первых, бойцы часто недовольны нашим выбором приоритетов – их, видите ли, не устраивает, что надо сначала спасать генный материал Ордена, а не дворец губернатора на Меридиане (или наоборот). И приходится прислушиваться к мнению подчиненных. Такие вот мы демократичные!

Во-вторых, вояки могут быть не согласны с нашим подбором членов команды. Пока что, правда, только на уровне «взять или нет товарища «на дело»».

В-третьих, выполнение некоторых промежуточных заданий или даже отдельных миссий также способно осквернить наших подопечных. К счастью, этот путь не в один конец, есть и добрые дела: ну там, перевести старушку через дорогу под пулями орков, или выходить раненого тираниденка. Выполняя задания, наши офицеры могут вести себя как герои, чтобы потрясая пальцем, откушенным старушкой, снять с себя часть скверны.

Таким же полем боя за сердце игрока и его подчиненных является арсенал ценнейшего снаряжения. Какой цинизм – сделать шмот ареной борьбы добра и зла! Шрам прямо по сердцу! В игре встречаются оскверненные Хаосом доспехи и вооружение. По странной случайности, они обычно лучше наших аналогов. Использование такого оружия невольно наводит наивных десантников на странные мысли: мол, если у них стволы лучше, так может, и на обед больше котлет дают? Вот так помаленьку и докатывается образцовый офицер до измены Родине!

Однако и тут есть выход – можно облечься в какой-нибудь священный доспех, и в бой. Доспех притягивает пули врага, как «Вконтакт» блондинок. Герой гибнет тут и там (опять-таки, как блондинка в социальных играх). И кровью, так сказать, искупает недостойную воина страсть к котлетам. Пару раз сходил с таким на задание – и опять он добрый семьянин и налево не смотрит.

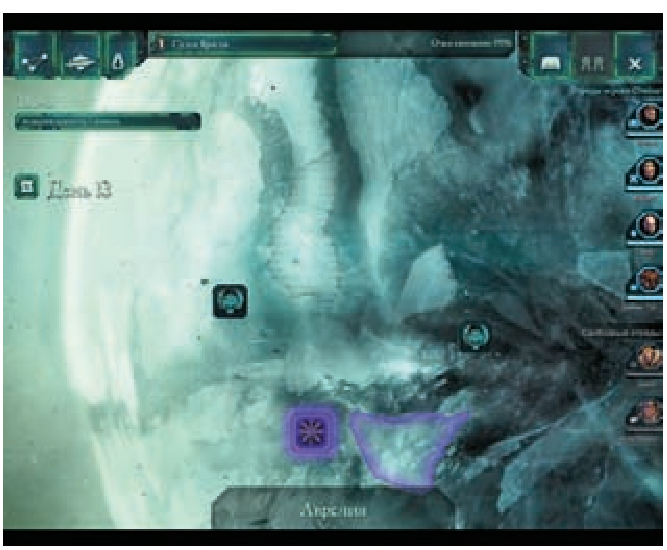
Кстати, если налево все-таки пойти, там еще больше плюшек обнаружится (я так и думал, котлеты!). Взамен священного вооружения из арсеналов Ордена появляется возможность пускать в ход «заряженные» скверной предметы. Плюс – специальные, кровожадные особенности, делающие наших подопечных все более похожими на своих братьев-отступников.

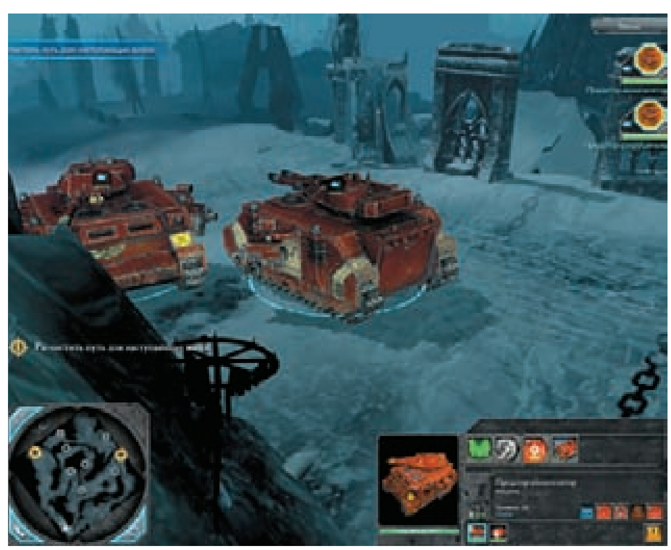
Не мудрствуя лукаво

Ничего тут не попишешь, выпущен действительно отличный аддон. Хитрые разработчики не дали нам полноценной новой расы, и предпочли поработать не столько руками, сколько головой. В результате нам предстоит получить целый букет новых впечатлений, сделать множество непростых выборов, причем очень жестко поданных. Вместо того чтобы поставить потребителю дежурную обойму новых юнитов, разработчики заставляют почувствовать, как это бывает, когда незаметно скатываешься на путь Зла и, хотя получаешь вожделенные котлеты да печеньки, но все же теряешь что-то очень и очень важное. Как тут не вспомнить славные времена принца Артаса? **СИ**



Вверху: Иона Орион – библиарий, новый юнит космических десантников. Очень многоплановый персонаж – в зависимости от того, что за фолиант он в данный момент «штудирует», тактика меняется кардинально.





Внизу: Красавцы-предаторы. Танки они и есть танки. В одной из миссий нам представится шанс лихо прорвать оборону хаоситов, разъезжая на этих великолепных машинах.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Calling
2 Arc Rise Fantasia
3 Silent Hill: Shattered Memories

7.5

ЗА СЮЖЕТ СТРАНА ИГР

ЗА САУНДТРЕК СТРАНА ИГР



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличная история. Бесподобная атмосфера. Неожиданные сюжетные повороты. Практически идеальная музыка, которую многим захочется послушать и вне игры.

НЕДОСТАТКИ Скучные сражения с противниками. Битвы с боссами утомляют однообразием. Слабая RPG-составляющая. Англоязычное озвучение оставляет желать лучшего.

РЕЗЮМЕ Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon была неоднозначно воспринята западными рецензентами – лишь немногие увидели истинную прелесть игры и сумели закрыть глаза на многочисленные недостатки. Но, несмотря ни на что, на Fragile Dreams стоит обратить внимание едва ли не каждому владельцу Wii – ради трогательной истории и удивительной атмосферы игре можно простить очень многое.

Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon

Американский писатель Ричард Мэтисон один из первых поднял тему всемирного апокалипсиса, возникающего по причине пандемии. Однако роман «Я – легенда», изданный в далеком 1954 году (и впоследствии не однажды экранизированный), как и многие другие ныне классические научно-фантастические произведения, оказался не просто развлечением на пару вечеров.



ТЕКСТ
Алексей Харитонов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Rising Star Games
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
tri-Crescendo
Количество игроков:
1
Онлайн:
ww.fragiledreamswii.com
Страна происхождения:
Япония

Поначалу история казалась неимоверно простой: чудом избежавший заражения человек всеми силами пытается выжить среди новых порядков изменившегося мира – что в этом может быть замысловатого? На самом деле, книга заставляла задумываться над рядом достаточно приземленных, но в то же время очень непростых тем. Нужен ли тебе мир, если ты не нужен миру? Каково быть не таким, как все? Есть ли смысл жить дальше, если ты остался абсолютно один и привычного тебе общества уже не существует? Можно долго перечислять все вопросы, которые способна поставить перед читателем книга (и которыми в дальнейшем задавались многие другие авторы), но достаточно сказать, что главная ее тема – одиночество. А все остальное – в каком-то смысле всего лишь декорации.

Вот и создатели Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon также решили исследовать это поле. Параллели с упомянутой книгой, может быть, и не особенно очевидны, но проводятся достаточно легко – то и дело Fragile Dreams подбрасывает для размышления все те же вопросы. А начинается все с первых же секунд игры: главный герой по имени Сето хоронит единственного известного ему живого человека и отправляется в долгое путешествие на поиски других людей. Друг и в большинстве случаев единственный спутник Сето – карманный электрический фонарик, с которым уже не так страшно заглянуть в любой темный закоулок и который поможет рассмотреть любую надпись на стене или найти забытый кем-то на полу небесполезный предмет. За направление света отвечает пульт, и только по этой причине Fragile Dreams смотрелась бы не так выгодно на других платформах. В этом плане игра напоминает недавнюю Silent Hill: Shattered Memories (хотя это еще вопрос, кто кого напоминает, ведь японский релиз Fragile Dreams состоялся еще в январе 2009 года), где лучик электрического света также играет очень важную роль. Однако найдутся и другие сходства.

Как и в случае с Shattered Memories, столь разные мнения критиков однозначно сходятся в одном: Fragile Dreams – на редкость атмосферная игра. Происходящее на экране вызывает не столько страх, сколько необъяснимую печаль и даже в каком-то смысле опустошающую тоску. Хотя во время путешествия (простите за спойлеры) все-таки есть с кем пообщаться и даже с кем прогуляться, все равно этот резко и безвозвратно провалившийся в кому человеческий мир наполняет душу горечью. Возможная гибель противника заставляет Сето рыдать, но в такой ситуации его можно понять – когда хочется завыть волком от одиночества, даже смерть врага вызывает грусть. На человеческие чувства напирают разработчики, и не зря продюсер игры прямо заявляет: «У нас тут никакой не хоррор, а самая обыкновенная драма».

И это сущая правда – постапокалиптический мир показан с непривычной для многих игроков и поклонников этой темы стороны. Здесь нет мутантов, как в Fallout, отсутствуют окончательно превратившиеся в зомби инфицированные больные, как в фильме «28 дней спустя», не нашлось места каннибалам, как в недавнем жутком триллере «Дорога». Что касается выживших, то речь не идет даже о 0,6% счастливчиков от общего числа людей на планете, как в «Противостоянии» Стивена Кинга. Есть всего-навсего парочка живых персонажей и несколько душ, которые можно пересчитать по пальцам. При этом нет мертвых тел! Феномен пояснен сюжетно, и тем не менее полное отсутствие трупов все равно выглядит странно. Однако тут уж ничего не поделаешь – разработчики то ли стремились охватить как можно большую аудиторию, не желая отказываться от юных владельцев Wii, то ли и впрямь хотели сосредоточить внимание игроков на одиночестве.

К сожалению, о нем приходится задумываться не так часто, как хотелось бы. В игре

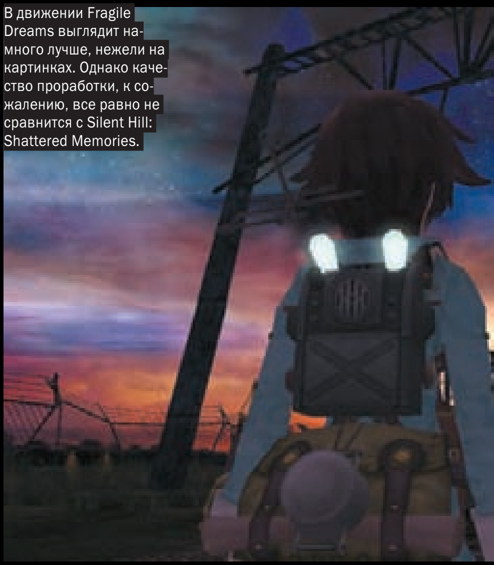
Народное творчество

Представители сайта DSWii.es обратились к разработчикам с необычным предложением – оказать посильное содействие в переводе игры на испанский язык. Переговоры завершились успешно, так что теперь сразу 50 испанских геймеров не покладая рук трудятся над текстовым переводом. Случай беспрецедентный – можно смело сказать, что подобного игровая индустрия еще не знала. Японские фанаты Fragile Dreams также не оставались в стороне: немалая часть историй и настенных скетчей, которые может найти Сето, – труд поклонников tri-Crescendo. В игру попали только лучшие работы – отбор проводился по результатам специального конкурса, запущенного одновременно в трех журналах.



Ночь – не единственное время суток в игре. Иногда будет светить солнце, однако это слабо повлияет на ощущение одиночества и грусти, преследующее вас и вашего персонажа.





В движении Fragile Dreams выглядит намного лучше, нежели на картинках. Однако качество проработки, к сожалению, все равно не сравнится с Silent Hill: Shattered Memories.

встречается немало духов и агрессивно настроенных животных, с которыми и приходится сражаться Сето. И почти все, что касается взаимодействия с противниками, реализовано, увы, посредственно. Дело в том, что Сето использует в основном оружие ближнего боя и при этом достаточно неповоротлив (хотя с главным героем Cursed Mountain мало кто сравнится). Управлять им не так-то просто, как может показаться на первый взгляд, не только поэтому – автоприцеливания нет, а камера поворачивается медленно, за это время проворные противники успевают проводить свои атаки. А если принять во внимание, что они редко нападают поодиночке, да еще и появляются внезапно, спасает только их общая глупость и на удивление богатырское здоровье худенького Сето.

Впрочем, эти однообразные сражения, напоминающие «дешевый» beat'em up, несут в себе другую проблему – бесподобная атмосфера Fragile Dreams мгновенно рушится, улетучивается. В процессе боя рождается только одна мысль: «Поскорее бы разделаться с ними и посмотреть, что там дальше». Зачем-то приплетена RPG-составляющая, которая не дает игре ровным счетом ничего – ну, начинает Сето с каждым новым уровнем автоматически лупить недругов с большей силой, и что с того? К тому же некоторые типы противников уводят игру из привычной постапокалиптической тематики в какой-то сюрреализм. Честное слово, Fragile Dreams не

Вам японского или английского?

В отличие от многих других игр для Wii, все разговоры между персонажами Fragile Dreams полностью озвучены. Но, как это часто бывает в случае с видеоиграми, японские актеры постарались намного лучше своих западных коллег. Да, тот же Johnny Yong Bosch, который до Сето в Fragile Dreams озвучивал Ichigo Kurosaki в Bleach, Cress Albane в Tales of Phantasia, Nero в Devil May Cry 4, Claus Valca в Last Exile и многих других важных персонажей видеоигр и аниме, справился со своей задачей относительно неплохо. Однако Сето в его озвучении частенько бывает скуп на эмоции. Остальные западные актеры также или переигрывают, или стараются недостаточно хорошо. И так как европейская и американская версии Fragile Dreams дают возможность послушать оригинальную речь, оптимальным вариантом будет включить английские субтитры и оставить голоса японских сэйю. К тому же, нередко именно они заставляют изрядно нервничать и переживать за героев игры.



Лук и стрелы – один из немногих способов справиться с некоторыми боссами игры. А вот большинство обычных противников успеет навредить нашему герою намного быстрее, чем сможете прицелиться.





Вверху: При желании можно переключиться на вид от первого лица и попробовать рассмотреть какой-то объект внимательнее.

так уж и много бы потеряла, если бы сражений с противниками не было вовсе (умудрились же разработчики Shattered Memories отказаться от принудительного физического контакта с врагом – хуже не стало), потому что все битвы здесь – всего лишь способ растянуть игровой процесс. Со временем выясняется, что обескураживающих моментов будет еще много: главный герой восстанавливает здоровье конфетками, легко накапливает тысячи японских иен и спускает их на бамбуковые палки и мечи у неожиданно появляющегося торговца с гигантской головой петуха...

Такие вещи уместно смотрелись бы в какой-нибудь JRPG – например, той же Eternal Sonata. Но в Farewell Ruins of the Moon, которая при всем при этом остается пронзительной драмой о человеческом одиночестве, это выглядит ужасно неуместно. С другой стороны, недостатки мгновенно забываются во время спокойных прогулок, посиделок у костра, изучения найденных вещей, и просмотра видеороликов, которых здесь не так уж и мало. В видео достаточно интересно преподнесена не только сама история, но и взаимодействие Сето с персонажами – далеко не все из них вообще имеют телесную форму, и на этом также построены интересные сюжетные повороты. В целом, история и атмосфера Fragile Dreams – вот немногочисленные, но очень и очень серьезные поводы, ради которых стоит задуматься о покупке игры. Потому что даже невнятная боевая система и прочие серьезные недостатки не смогли испортить интересную историю интересного мира.

Ах, да! Остался еще один любопытный момент – возрастные цензы. В Японии игра доступна для всех возрастов, в Европе получила всего-то «семерку» PEGI (от 7 лет), а в Америке – рейтинг «T» (Teen – от 13 лет) по системе ESRB. Ближе всех к истине, на наш взгляд, оказались американские цензоры, но чем вообще руководствовались организации, определяя возрастные категории для Farewell Ruins of the Moon? Отсутствием крови, расчлененки и трупов? Как бы то ни было, не верьте им – это, конечно, не Silent Hill и уж точно не Fatal Frame, но Fragile Dreams может как следует напугать юного игрока еще в самом начале, отбив у ребенка всякое желание проходить игру дальше. Да что там дети – порой и настоящим любителям хоррора будет не по себе. Так что, если вы относите себя к этой категории, не дайте милейшей аниме-стилистике себя обмануть: Fragile Dreams отнюдь не так наивна и красочна, как может показаться. **СИ**

НЕ ЗРЯ ПРОДЮСЕР ИГРЫ ЗАЯВЛЯЕТ: «У НАС ТУТ НИКАКОЙ НЕ ХОРРОР, А САМАЯ ОБЫКНОВЕННАЯ ДРАМА».

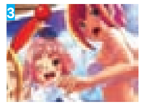


Можно бежать вперед сломя голову, а можно тщательно осматривать каждый закоулок. Внимательный игрок будет вознагражден интересными находками, каждая из которых хранит какую-то историю из жизни своего владельца.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
2 Dead or Alive Xtreme 2
3 Touch de Rakushou! Pachislo Sengen: Rio de Carnival

5.5



Хитоми ползет по каким-то страшным тентаклям? Или это дыра в пространстве? Может быть, артефакт изображения? Нет, нет и нет. Всего лишь дерево.



Сразу выбрать новенькую девушку, Рио, нельзя. Придется выполнить ряд условий, прежде чем разрешат отправить картежницу в отпуск.



ТЕКСТ
Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
special.mini-games
Зарубежный издатель:
Tecmo Koei
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Team Ninja
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PlayStation Portable
Онлайн:
www.tecmo.info/product/paradise
Страна происхождения:
Япония

› Dead or Alive: Paradise

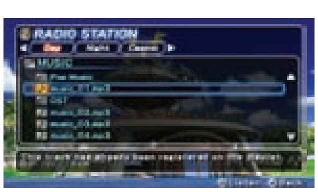
Шутки шутками, но если бы Dead or Alive Paradise действительно оказалась сборником интересных мини-игр с участием неземной красоты девушек, то продажи PSP во всех уголках мира (кроме мусульманских стран, конечно) подскочили бы до невиданных ранее высот. Но, к сожалению, что выросло, то выросло…

Разочарование – вот слово, казалось бы, неприменимое в отношении пляжных выпусков Dead or Alive. Что здесь может быть не так? Очаровательные девушки весь день наслаждаются жизнью, прогуливаясь по пляжу и играя друг с другом, меняют наряды, радостно смеются и позируют перед камерой – это ли не счастье для геймеров? Конечно, с момента выхода Dead or Alive 4 прошло немало времени, а ценители игровых платформ семейства PlayStation уже, наверное, и позабыли, каких роскошных женщин томит в плену Team Ninja, но… К сожалению, радоваться с приходом DoA на PSP можно только тому, что многие идеи, придуманные Томонобу Итагаки, отлично работают даже без присмотра мастера.

Например, общая концепция не претерпела вообще никаких изменений, мхом обросли только составляющие. Игрок, как и раньше, выбирает понравившуюся героиню, которая и отправляется отдыхать на тропический остров вместе с коллегами по сериалу. На отдыхе девушка может делать все, что только душе угодно. Валяться у бассейна, играть в волейбол, покупать новые купальники, просаживать деньги в казино, исследовать джунгли – в общем, развлекаться в этом райском уголке… на словах. Ну а на деле, остров в том виде, в каком он предстает перед нами в версии для PSP, едва ли можно назвать «райским». Чудовищные деревья, размытые текстуры под ногами (вероятно, это «земля»), песок, кажущийся овсяной кашей, «откусывающей» ступни красавицам, нелепые артефакты изображения, мерцающие тени… В общем, все, буквально все здесь производит впечатление упадка и деградации. Но это – лишь часть общей картины. Другая беда связана с моделями героинь, которые выглядят хотя и заметно лучше здешних пейзажей, но, при всем уважении к Team Ninja, явно не дотягивают до того, что нам показывали на скриншотах ранее. Печально, но наблюдать со стороны за тем, как девушки позируют перед объективом виртуального фотоаппарата, можно лишь с очень большой дистанции и с неизменным ужасом во взгляде. Печально еще и то, что сохраненные на карте памяти фотографии просто не захочется ни демонстрировать друзьям, ни рассматривать самому – уж больно уродливыми они покажутся.

Здесь читателю следует сделать справедливое замечание, дескать, простите великодушно, но ведь речь идет о PSP, портативной консоли, от которой сложно требовать всего и сразу. Понятно, что на Xbox 360 красота раздвигала горизонты и служила в том числе демонстрацией графической мощи системы, но ведь здесь совсем другой случай! Может, и так. Беда в том, что даже как сборник мини-игр, без оглядок на графику, Paradise не способна продемонстрировать ничего интересного. К слову, пресловутых мини-игр тут еще и преступно мало. Почему-то нет гонок на водных мотоциклах, а ведь это была одна из самых увлекательных забав предыдущего

На чудо-острове есть местная радиостанция, заглянув в которую можно составить плейлист на свой вкус. Не нравится «родное» музыкальное сопровождение? Не беда, можно скинуть на карту памяти любые песни в формате mp3 (в папку Music, без подкаталогов) и наслаждаться любимыми треками.



Справа: Постановочные скриншоты отличить легко. Например, во время игры в волейбол камера никогда не показывает девушек так близко. После удачной подачи можно посмотреть, как подружка радуется, но и только. Оно, впрочем, к лучшему.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Хорошее музыкальное сопровождение, увлекательный покер, много знакомых героинь из Dead or Alive и даже одна новенькая – Рио, возможность делать скриншоты.

НЕДОСТАТКИ Слабая графика, скучные мини-игры, отсутствие гонок на водных мотоциклах и спуска в аквапарке, заметные притормаживания во время игры в волейбол.

РЕЗЮМЕ То, что задумывалось как очередной сборник увлекательных мини-игр с участием самых красивых девушек, на деле оказалось лишь неуклюжей пародией. Неполный список развлечений и посредственная графика явно не соответствуют уровню обещаний. Впервые в отношении Dead or Alive хочется сказать, что игра некрасивая – и это не только замечание нынешнему составу Team Ninja, но и своего рода оскорбление Томонобу Итагаки. При нем такого не было!

выпуска! Куда-то подевался спуск по водной горке. Ничего этого здесь нет! А раз нет прежних впечатлений, то где же новые? Их нет также. А значит, существенно ограничено число способов заработать деньги, что, по сути, губит всю идею. Ведь деньги здесь как воздух нужны для того, чтобы покупать купальники и аксессуары, подарки и безделицы, двигающие игру вперед. Что же теперь, зарабатывать, только и делая, что играя в дурацкий волейбол (теперь он даже не сложный, а просто скучный)? Нет, спасибо.

Стыд и позор, но большую часть времени игрок вынужден проводить в казино, открытом исключительно по ночам. Там тоже нет никакого разнообразия, зато за столом для блэкджека стоит красавица Рио, и ее полигональную модель в самом деле можно назвать симпатичной. Кроме того, в казино дают сыграть в покер и просадить все деньги за игральными автоматами. Причем следует быть очень аккуратным при выборе машины, предлагающей щедрые призы! Если в описании выигрышей автомата, к которому вы подвели героиню, есть множитель с минусом – будьте готовы к тому, что несчастная скорее потеряет все деньги, чем заработает на солнечные очки и тапочки. Стоит несколько раз так ошибиться, как желание подходить к одноруким бандитам пропадает напрочь. Остается единственный верный способ заработать сразу и много – правильно блефовать в покере: сначала осторожно повышать ставку, а потом моментально выкладывать максимум и наблюдать за тем, как подружки пугаются и отказываются продолжать игру.

И вот что странно: несмотря на все названные недостатки, DoA: Paradise как-то удается приковать к себе внимание игрока, удается порой удивить и даже подарить какую-никакую, а радость. Конечно, горечь разочарования не позволяет забыть о никудышном геймплее (мы все прекрасно помним, какой должна быть эта игра) и выставить оценку повыше просто за красивые глаза. Но горечь эта ощущается не столь остро, если рассматривать Paradise как самостоятельный продукт, будто бы и не было никогда ни Xtreme Beach Volleyball, ни Xtreme 2. Быть может, Tecmo просто прощупывает рынок? Следует ли в скором времени ждать других анонсов, связанных с Dead or Alive? Хочется верить, что безобразие больше не повторится, и если после этой неудачи на сериале не поставят крест, то в будущем все вернется на круги своя. **СИ**

Справа: В игре есть краткая справка по тому, какие цвета и подарки нравятся девушкам. Почти прохождение!



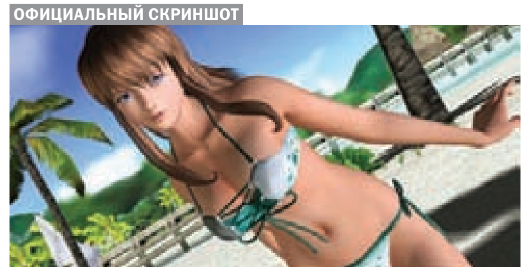
Внизу: Дурацкая мини-игра, в которой надо на скорость прыгать по платформам, размеченным под раскладку PSP, вряд ли придется кому-нибудь по вкусу. Ведь теперь здесь даже поглазеть не на что!

НА ОТДЫХЕ ДЕВУШКА МОЖЕТ ДЕЛАТЬ ВСЕ, ЧТО ТОЛЬКО ДУШЕ УГОДНО. ВАЛЯТЬСЯ У БАССЕЙНА, ИГРАТЬ В ВОЛЕЙБОЛ, ПОКУПАТЬ НОВЫЕ КУПАЛЬНИКИ, ПРОСАЖИВАТЬ ДЕНЬГИ В КАЗИНО, ИССЛЕДОВАТЬ ДЖУНГЛИ – В ОБЩЕМ, РАЗВЛЕКАТЬСЯ В ЭТОМ РАЙСКОМ УГОЛКЕ… НА СЛОВАХ.



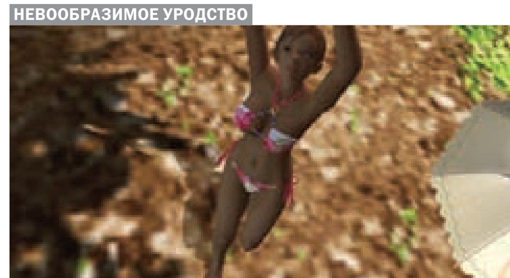
В Paradise все фотографии, сделанные с помощью виртуальной камеры во время отдыха, сохраняются на карту памяти. Позднее их можно перекинуть на компьютер и… Ну, поделиться такими снимками с друзьями вряд ли придет кому-нибудь в голову. Ведь игрок, очевидно, ожидает чего-то похожего на официальные скриншоты…

ОФИЦИАЛЬНЫЙ СКРИНШОТ



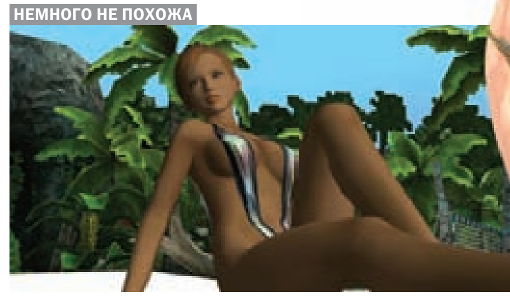
…а в получает невообразимое уродство.

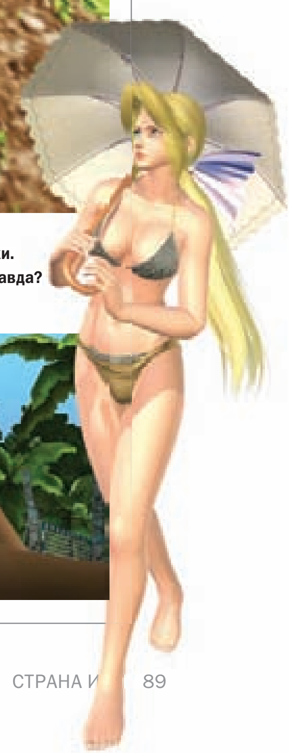
НЕВООБРАЗИМОЕ УРОДСТВО



Для сравнения: вот такую Лизу обещали разработчики. Немного не похожа на ту, что мы получили в итоге, правда?

НЕМНОГО НЕ ПОХОЖА

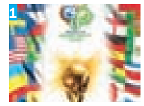




8.0



ПОХОЖИЕ ИГРЫ





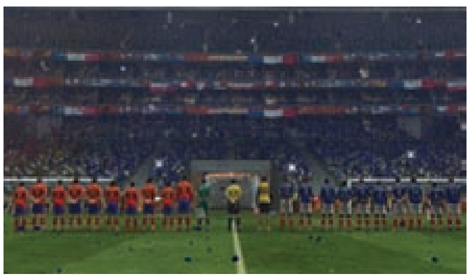
1 2006 FIFA World Cup
2 World Cup 98
3 FIFA 10

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, PlayStation Portable, Xbox 360, Wii
Жанр:
sports.traditional.football.sim
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Canada
Количество игроков:
до 4 (Xbox 360, Wii), до 7 (PS3)
Онлайн:
www.fifa.easports.com
Страна происхождения:
Канада



Вверху: В игре появилась новая схема управления, использующая лишь четыре кнопки геймпада: два ближних к игроку шифта, а также «пас» и «удар».



Вверху: Паузы заполняются крупными планами болельщиков, сидящих на трибунах, или нервной жестикуляцией тренеров.

2010 FIFA World Cup South Africa

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Неправ тот, кто заранее махнул рукой на 2010 FIFA World Cup South Africa: мол, что мы тут не видели – ни дать ни взять FIFA в новой обертке. Однако в погоне за белоснежными африканскими улыбками разработчики из EA Canada нащупали-таки пульс (казалось, безвозвратно утерянный) одного из самых престижных и волнительных спортивных соревнований на планете.

И главной находкой 2010 FIFA World Cup South Africa можно считать режим Captain Your Country. Позаимствовав идею у всеми любимого Be a Pro («Управляем единственным футболистом на поле»), разработчики превратили рутинный поход за виртуальным Кубком Мира в весьма увлекательное занятие. Отдавая дань реальному положению вещей, в CYC начинать свой путь придется с товарищеских встреч под чутким руководством главного тренера, который теперь и словом может подбодрить, и выберет вашему футболисту правильную роль на поле.

В Story of Qualifying, где предлагают изменить реальный ход истории, собраны самые лакомые сценарии прошедшего отборочного турнира – от национальной трагедии сборной России в Мариборе до высокогорного позора подопечных Диего Марадоны в Боливии.

В целом же у EA Canada получился полнокровный спин-офф, который без труда справляется со своей главной задачей: помочь настоящему болельщику скоротать последние деньки перед стартом настоящего чемпионата мира по футболу.

НЕДОСТАТКИ Малое количество изменений со времени выхода FIFA 10, недочеты в AI соперника.

ДОСТОИНСТВА Похорошевшая графика и улучшенная анимация футболистов, достоверный антураж чемпионата мира, несколько увлекательных режимов, стабильный мультиплеер, ударный саундтрек.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 «Massive Assault: Расцвет Лиги»
2 Battle Isle 2
3 Laser Squad

6.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.turn-based.sci-fi
Зарубежный издатель:
Headup Games
Российский издатель:
Не объявлен
Разработчик:
Radon Labs
Количество игроков:
до 2
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
http://www.futurewars.de
Страна происхождения:
Германия



Вверху: Ваша штаб-квартира, по совместительству практически центр вселенной – потеряете ее, и проигрыш обеспечен. Хорошо хоть, за один ход захватить штаб не получится.



Внизу: По каждому юниту можно получить краткую справку, но если хотите знать, насколько он эффективен против других, читайте мануал.

Future Wars

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Знаете, не будь замечательной серии пошаговых стратегий Massive Assault, Future Wars вполне могла бы отхватить оценку повыше. Увы, но Wargaming.net показала, как в наши дни надо делать футуристические TBS. Radon Labs повторить успех не смогла. И черт с ним, с полем, поделенным на квадраты (гексы – вовсе не обязательны для хорошей игры, вспомните хотя бы Civilization). Но всего одиннадцать юнитов, в числе которых два транспортника; полное отсутствие флота при наличии морей и озер плюс никакой мультиплеер (сражаться в наше время по e-mail никакого терпения не хватит, остается хот-сит) портят все впечатление. Хотя разработчики старались сделать как лучше. И кое-что даже получилось: например, экономическая модель, простая и понятная – города дают деньги, фабрики строят юниты. Или учет влияния рельефа на бой – лучше не атаковать тех, кто засел в лесах, гористой местности или поселениях. Или история о юноше, попавшем в школу будущих командиров. AI, к слову, относительно неплохо отбивается от игрока, а благодаря редактору вы сможете как сделать собственные карты, так и поменять характеристики юнитов. Только этого мало в наши дни, чтобы стать хитом…

НЕДОСТАТКИ Всего одиннадцать юнитов (причем одинаковых у обеих сторон), мультиплеер по почте или на одной машине, устаревшая графика.

ДОСТОИНСТВА AI относительно неплох и часто делает удачные ходы, заставляя подумать над ответом, кампанию проходить интересно, а редактор позволит создавать самые разные карты.


реклама
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
3 DVD
FALLOUT 3: ВИДЕОСПЕЦ
НОВЫЙ ВЫПУСК «САП»
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
PC ИГРЫ
05
МАЙ
РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 280 РУБЛЕЙ
55
ИГР
ВИРТУАЛЬНАЯ
МОСКВА В НОВОЙ
ШПИОНСКОЙ RPG
ALPHA
FALLOUT:
NEW VEGAS
ASSASSIN'S
CREED 2
PC ИГРЫ
ЖУРНАЛ
О ПРАВИЛЬНЫХ
ИГРАХ

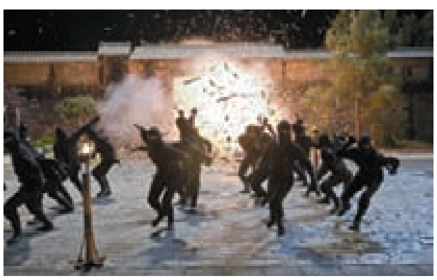
Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

116
Домашнее видео

Эта рубрика рассказывает о наиболее любопытных геймеру фильмах из числа доступных в России на дисках стандарта Blu-ray. Из нее вы узнаете о качестве картинки, наличии дополнительных материалов и прочих важных для киномана аспектах. Причем мы намеренно не ограничиваемся только новинками, предлагая вашему вниманию лучшие релизы прошлого года.

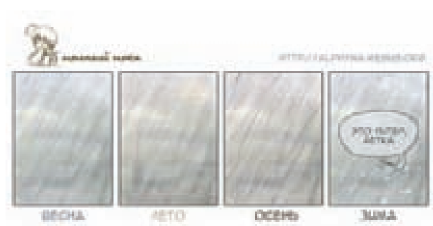
В этом номере:
«Ниндзя-убийца», «Темный рыцарь», «Бэтмен: Начало»



96
Бесконечный холст

Авторы вебкомиксов не ограничены размером печатного листа. Полету их фантазии не мешает и необходимость идти на компромиссы с издателем. Так что немудрено, что именно на сайтах интернет-комиксистов появляются самые необычные истории, оформленные в разнообразнейших стилях.

В этом номере:
«Полный Пока», HelloACY



98
Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

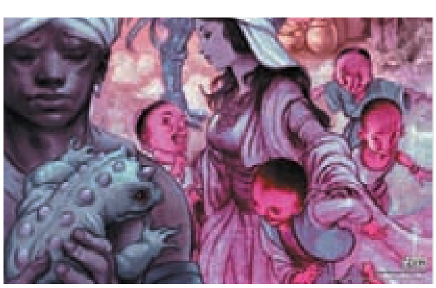
В этом номере:
Rock N'Roll Climber, KrissX, Rage of the Gladiator, «Гамлет»



102
Speech Bubble

Комиксы, или графические новеллы, популярны в разных странах, а последнее время завоевывают все больше поклонников и в России. По их мотивам снимаются отличные фильмы и делаются очень даже неплохие игры. Мы знакомим вас с этим волшебным миром.

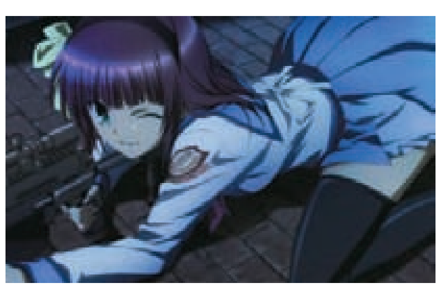
В этом номере:
Fables



108
Банзай!

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

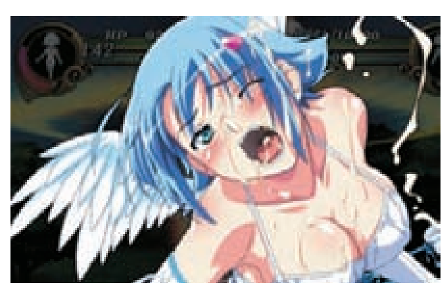
В этом номере:
Весенний аниме-сезон 2010
Senkou no Night Raid
House of Five Leaves и др.



114
Titsbuster

Зажмурьте глаза, уведите детей, предъявите паспорт – в погоне за теплым и мягким Бен Хорни не остановится ни перед чем! Каких подружек предпочитают японские геймеры, чьи прелести взволновали Европу, есть ли секс в соседней галактике?

В этом номере:
Queen's Blade: Spiral Chaos



БУДЬ ХИТРЫМ! Сэкономь 1600 руб. на годовой подписке!

Супержурнал «Страна Игр» включая два обалденных двуслойных DVD с 17 Гб модов, видео и софта!

Подписка на 12 месяцев по цене 4400 руб. (24 номера)

Подписка на 6 месяцев по цене 2400 руб. (12 номеров)

Еще один удобный способ оплаты подписки на твое любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте subscribe@glc.ru;
   – по факсу 8 (495) 780-88-24;
   – по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если ты производишь оплату в ноябре, то журнал будешь получать с января.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ______________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ________________________ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________________
область/край ______________________
город ______________________
улица ______________________
дом __________ корпус __________
квартира/офис ______________________
телефон (код) ______________________
e-mail ______________________
сумма оплаты ______________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «__________________»
	с 201 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика
Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «__________________»
	с 201 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика

MMORPG



ТЕКСТ Семен Кобылин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: role-playing.mmo.fantasy
Зарубежный издатель: ESTsoft Corp (США) Games-masters (Европа)
Российский издатель / дистрибьютор: Nival Network
Разработчик: ESTsoft Corp
Требования к компьютеру: CPU 800МГц 512 RAM 64 VRAM
Обозреваемая версия: PC
Количество игроков: тысячи
Онлайн: http://www.zzima.com/cabal/
Страна происхождения: Южная Корея



Справа: Джунгли отчаяния, Снега Забвения, Лес Мутантов – в «Кабал Онлайн» все локации названы крайне депрессивно.



Внизу: Приз за самого оригинального моба отходит «девушке-зомби». Где такое еще увидишь?

› Кабал Онлайн

Техно-фэнтезийный мир Неварета, где карта (кроме шуток!) называется GPS, впервые появился на просторах Интернета пять лет назад. Казалось бы, кому сейчас нужна игра 2005 года? Однако не делайте скоропалительных выводов – с тех пор для нее вышло 14 аддонов, а в Рунете с ходу можно найти два пиратских сервера – так что резон локализовать «Кабал Онлайн» все же имелся. Ведь если есть аудитория, почему бы не предложить ей официальный сервис, да еще и бесплатный?

Как игра, «Кабал» сидит между мамой всех современных корейских ММО – Lineage 2, и их бабушкой – Diablo. От первой ей досталась сугубо корейская внешность и гриндерская душа, от второй – умирающие с пары «тычков» монстры и баночная наркомания. Бутылочки с синим и красным зельем на ранних уровнях расходуются сотнями – и не дай Бог им закончиться во время боя, ведь это означает быструю и неумолимую смерть. Штраф за оплошность по-старомодному суров – персонаж теряет часть опыта, и до тех пор, пока не отработает его, запас жизни и маны будет незначительно уменьшен. Позднее, правда, прокачавшись, разжившись экипировкой и обвешавшись бафами, о былой зависимости от баночек можно будет вспоминать с ухмылкой.

Игровой мир представляет собой набор отдельных карт, соединенных порталами. Первое время нас будут гонять с поручениями меж трех локаций – иногда запуская в находящиеся на их территории подземелья –

САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ ПРОТЕЖЕ В БОЮ ПОНАЧАЛУ ЗАСТАВЛЯЕТ ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ НЕУЮТНО – ВПОРУ ЗАДУМАТЬСЯ, НУЖЕН ЛИ ЗДЕСЬ ИГРОК.

Волшебная сила денег

Игра распространяется по модели free-to-play. То бишь, абонентской платы нет, но за реальные деньги в местном магазине можно купить разные интересные штуки – от персонального средства передвижения («астралборд») до ускоренной прокачки, без которой в f2p-играх на высоких уровнях приходится очень туго. Интересно, что многие вещи вроде «Кулона воскрешения» (моментально возрождает умершего персонажа) удастся получить, и не тратя реальные деньги: например, в награду за ряд квестов или купив на внутриигровом рынке.



Прямо над ником персонажа отображается его звание. Само по себе оно дает маленький бонус к характеристикам и выдается за разные достижения в PvP или истреблении монстров.

прежде чем пустят куда-либо еще. Требование для открытий новых территорий классическое – выполнить некий квест, условием получения которого, в свою очередь, служит уровень персонажа.

Кстати, о подземельях. Поход в них правильнее назвать забегом – таймер в обратном порядке отсчитывает минуты, что даны вам и вашей группе на зачистку живности. Не успеете – штраф к опыту и незачет попытки.

Герой обучен драться самостоятельно (сходная опция есть в вышедшей позднее Granado Espada, например) . Правда, он использует только первые три умения из панели горячих клавиш да самостоятельно пьет баночки с маной. Но и такая автономность поначалу заставляет чувствовать себя немного не в своей тарелке – а нужен ли здесь игрок? При желании, автобой можно и отключить, однако старожилы настоятельно рекомендуют этого не делать, ведь впереди – бои, бои и снова бои.

Гриндинг – проклятие любой MMORPG, однако жаловаться на него так же глупо, как на то, что в файтингах приходится все время драться. Мало выдержать 170 уровней: каждое заклинание, отдельный навык или спецприем нужно развивать отдельно. И не забудьте про экипировку – залог успешной прокачки зависит не только от регулярного обновления гардероба, но и от улучшений, что накладываются с помощью специальных камней. Разнообразить происходящее сильно помогает система комбо-ударов, которая открывается после 30 уровня и позволяет объединять приемы в цепочки. Ветераны «Кабал Онлайн» приравнивают умение составить действенное комбо (для охот – одни, для PVP –другие) к искусству.

Что интересно, опыт дается не за убийство моба, а за каждый нанесенный удар, хотя больше всего «экспы» все же дают квесты. Многовариантные диалоги с NPC не ускоряют процесс (пока еще найдешь верный ответ), зато из них можно почерпнуть информацию о мифологии мира.

Внизу: По умолчанию камера установлена так, чтобы выдавать изометрическую перспективу а-ля Diablo. Конечно же, ее можно и покрутить, приблизить и изменить угол обзора – но ощущение, что играешь в Diablo по-корейски, все равно никуда не пропадает.

В любом случае, прокачка персонажа – это 95% всей игры. Остальные 5% занимает PvP – дуэли по обоюдному желанию дерущихся, битвы гильдий и «битва наций» (массовые побоища, доступные после 52 уровня).

Три основных параметра – вот и все, чем богата местная ролевая система. Самый очевидный способ потратить полученные с повышением уровня очки характеристик – улучшить параметры персонажа, исходя из требований экипировки. Например, если играете классом «асассин» и хотите взять себе в руки мечи получше, придется раскачиваться так: равномерно улучшать силу и ловкость, лишь изредка отдавая одно-два очка интеллекту. Возможны и другие варианты билдов: какие именно, подскажут умудренные опытом завсегдатаи. Каждый класс (всего их шесть) специализируется на каком-то одном типе оружия и обладает своей библиотекой умений. Количество ячеек, отведенных под навыки и заклинания, ограничено: приходится выбирать, что останется за бортом.

«Кабал» – игра в чем-то даже странная. Будучи пришельцем из прошлого, она все равно умудрилась найти в России свою аудиторию. Несмотря на устаревшую графику и неоригинальность задумки, оба бета-сервера довольно плотно заселены. Так что если вы ищете что-нибудь Diablo-подобное с корейским ММО-колоритом – это самое оно. **СИ**

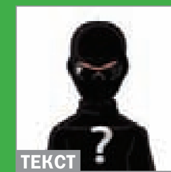




Яркое свечение – это аура. Чтобы использовать её, сначала нужно зарядить желтую полоску под маной – а для этого нужно драться.



Бесконечный холст



ТЕКСТ Иван Костин



ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Альфина

Онлайн:
alphyna.megus.org

Выходит:
с 14 января 2009 года

Возможно, регулярное чтение нашей рубрики могло навести вас на ложную мысль, что искусство рисовать картинки с подписями и вывешивать их в Интернет доступно исключительно зарубежным художникам. Ан нет – наши сограждане тоже умеют делать хорошие вебкомиксы, многие из которых ничуть не уступают забугорным, а местами и превосходят их!

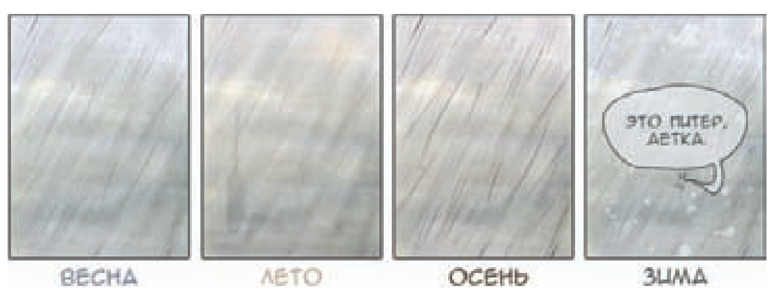
› Полный Пока

Это Питер, детка!» – надо еще поискать человека, который бы не видел соответствующей этой фразе картинки. Посвященный в основном жизненным мучениям студентки филфака по имени Ася, «Полный Пока» рассказывает нам о том, как ценно личное спокойствие, насколько богатой бывает фантазия в три часа ночи и как отличить искусство от всего остального.

Хотя в комиксе не обошлось без элементов сверхъестественного, таких как асин ангел-хранитель в эмо-прикиде и исполняющий желания кот, по большей части «Полный Пока» остается бытовым и весьма жизненным. Время от времени, помимо самого комикса, автор выкладывает различные арты и отдельные выпуски по мотивам кинофильмов и компьютерных игр – часть из них можно посмотреть в новостных блоках сайта, остальные – в ЖЖ автора (http://alphyna.livejournal.com/).

Перпендикулярно непоследовательному характеру «ПП» создается также «второй» цикл – «Дураки и Дорога», расположенный по адресу http://alphyna.heaven-net.ru/ и развивающий одну из быстро оборвавшихся историй из пары выпусков «Полного Пока» в формате сюжетного комикса. Обновляется он нерегулярно, но если вам не будет хватать основного повествования, взглянуть, безусловно, стоит.

В КОМИКСЕ НЕ ОБОШЛОСЬ БЕЗ ЭЛЕМЕНТОВ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОГО, ТАКИХ КАК АНГЕЛ-ХРАНИТЕЛЬ В ЭМО-ПРИКИДЕ





› HelloACY

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
SvartalF и D.Van
Онлайн:
www.helloacy.ru
Выходит:
(под этим названием) с 2007 года

Данный комикс довольно быстро из попыток пародировать зарубежные творения (особенно Hello Cthulhu) превратился во вполне самодостаточное повествование о жизни студентов АСУ. Так и получилось, что факультет с немного пугающим названием «Автоматизированные системы управления» подарил нам чуть ли не самый зрелищный отечественный вебкомикс вообще.

Нерегулярные обновления окупаются немаленьким (по крайней мере, по меркам жанра) размером страниц, постоянным диалогом читателей с автором в комментариях к каждому стрипу и – верно, достаточно специфическим юмором, полным отсылок не только к голливудским фильмам и именитым забугорным вебкомиксам. Поэтому надеемся, что вы смотрели «Матрицу», отличаете один модный телесериал от другого, представляете себе методы работы ниндзя, чуть-чуть разбираетесь в супергеройских комиксах и, может быть, даже знакомы с сериалом Star Trek.

Ах да, и не забывайте читать альт-текст (наводим курсор на картинку и ждем). Он того стоит.



НАДЕЕМСЯ, ЧТО ВЫ СМОТРЕЛИ «МАТРИЦУ» И ПРЕДСТАВЛЯЕТЕ СЕБЕ МЕТОДЫ РАБОТЫ НИНДЗЯ...





Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр
- Sam & Max: The Devil's Playhouse Episode 1: The Penal Zone, 524 Мбайт, 895 руб.
- Section 8, 3.54 Гбайт, 895 руб.
- Final Fight: Double Impact, 257 Мбайт, 345 руб.
- Aqua Panic!, 345 руб.
- Namco Museum Essentials, 108 Мбайт, 345 руб.

Демоверсии
- Skate 3, 920 Мбайт
- 2010 FIFA World Cup South Africa, 1 Гбайт

Дополнения
- Heavy Rain – Chronicle One: The Taxidermist, 907 Мбайт, 140 руб.
- Magic Orbz – Jungle Pack, 100 Кбайт, $2.99
- ZEN Pinball – Excalibur Table, 60 Мбайт, 70 руб.
- Dead to Rights: Retribution – Jack Pack, 49 Мбайт, бесплатно
- Dead to Rights: Retribution – Shadow Pack, 883 Кбайт, бесплатно
- Grand Theft Auto IV – The Lost and Damned, 620 руб.
- Grand Theft Auto IV – The Ballad of Gay Tony, 620 руб.
- Hustle Kings – Basement Crazy Table Pack, 45 Мбайт, бесплатно
- Hustle Kings – Hex Crazy Pack, 39 Мбайт, бесплатно
- Mega Man 10 – Bass Mode, 1 Мбайт, 70 руб.
- Mega Man 10 – Special Stage 1, 1 Мбайт, 50 руб.
- Just Cause 2 – Chevalier Ice Breaker, 2.5 Мбайт, бесплатно
- Just Cause 2 – Monster Truck, 35 руб.
- Blue Toad Murder Files: The Mysteries of Little Riddle – Episodes 4-6 Bundle (Episode 4 – Death from Above, Episode 5 – The Riddles of the Past, Episode 6 – Flight of the Felonious Fugitive), 445 руб. или 205 руб./шт.
- EyePet – Easter Styling Pack, 100 руб.
- EyePet – Lucky Dip Styling Pack 12, 11 Мбайт, бесплатно
- Dynasty Warriors: Strikeforce – Additional Quests 3, 101 Кбайт, бесплатно
- Dynasty Warriors: Strikeforce – Additional Quests 4, 101 Кбайт, бесплатно
- Dragon Ball: Raging Blast – Ultimate Warriors Pack 3, 116 Кбайт, бесплатно
- Dragon Ball: Raging Blast – Ultimate Warriors Pack 4, 116 Кбайт, бесплатно
- Sonic & Sega All-Stars Racing – Metal Sonic & Death Egg Zone, £4.79
- Sonic & Sega All-Stars Racing – Ryu Forklift Character Pack, 100 Кбайт, 170 руб.
- Dante's Inferno – Godlike Pack, 100 Кбайт, £2.39
- Dante's Inferno – Devil Pack, 100 Кбайт, £2.39

› Rock N' Roll Climber ★★★½

WiiWare АРХИВ

Жанр: sports.alternative.special | **Издатель:** Nintendo | **Разработчик:** Vitei | **Размер:** 20 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена: 800 Wii Points**

Такая игра, как Rock N' Roll Climber могла бы запросто украсить Wii Fit или любой другой сборник околоспортивной тематики. Однако симуляторами скалолаза до нынешнего момента нас не баловали – до этой простой идеи никто из именитых разработчиков так и не додумался. Зато догадалась студия Vitei, основатель которой работал над такими известными играми, как 1080 Snowboarding, Star Fox и Super Mario 64, и даже сумела заручиться поддержкой самой Nintendo – что уже само по себе весьма красноречиво говорит о ценности придумки. Хотя происходящее на экране до удивительного незамысловато: есть отвесная поверхность и есть персонаж, который должен по ней взобраться. Все это звучит просто лишь на словах, а на деле справиться со своим скалолазом не так уж и просто. Для начала от игрока требуется стать на Balance Board, а в руки взять пульт и нунчак. Дальше начинается самое интересное – потихоньку лезем вверх. Подконтрольный персонаж чутко реагирует на все движения игрока – от малейших наклонов до взмахов руками. Резких движений лучше не делать, иначе не получится продвинуться ни на сантиметр. Как и в жизни, подобный вид физической активности требует недюжинного спокойствия и уверенности в себе. И это не пустые слова – Rock N' Roll Climber достаточно сложна и едва ли подойдет для вечеринки. Разработчики на шумное веселье и не рассчитывали: многопользовательского режима тут нет вовсе. Можно посоревноваться за лучший результат, но не более того. А для самых отчаянных приготовлено несколько сюрпризов – могут встретиться обледенелые выступы, за которые получится держаться лишь некоторое время, или камни, которые буквально через пару-тройку секунд сорвутся в пропасть.

Алексей Харитонов



Скалодромы в Rock N'Roll Climber встречаются как в закрытых помещениях, так и на свежем воздухе. В обоих случаях представлены маршруты различной протяженности и сложности.



Можно покорять огромные заснеженные склоны или пытаться залезть на айсберг где-то в Антарктике, а можно развлекать себя небольшими горками на солнечных пляжах.



› KrissX ★★★☆☆

XBLA, PC АРХИВ

Жанр: special.puzzle | **Издатель:** Konami | **Разработчик:** Regolith Games | **Размер:** 24 Мбайт | **Зона:** ALL | **800 MP**

KrissX до момента появления на Xbox Live Arcade удавалось держаться в тени – видимо, Konami просто решила не тратиться на рекламу игры о кроссвордах. И зря! Хоть она и довольно специфичная, но играется просто и забавно. Все, что KrissX требует от игрока – какой-никакой запас английских слов в голове.

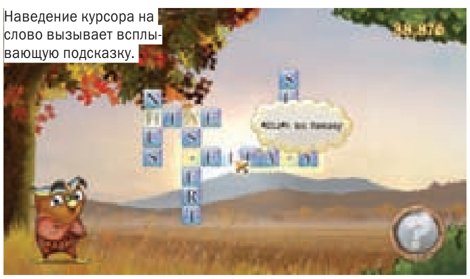
Большую часть игры придется решать кроссворды на время. Это совсем несложно – все слова на поле уже есть, вот только буквы в них перемешаны. Даже есть возможность сжульничать, переставляя в незнакомом слове буквы наугад. Некоторые слова, будучи «решены», выбрасывают бонусы, которые нужно ловить, нажимая соответствующие кнопки геймпада. Бонусы сулят игроку лишние очки, а то и дополнительное время. Кроме обычных кроссвордов, игра иногда предлагает «решить» одно-единственное слово за определенное число ходов, суля в случае успеха целую кучу бонусов. Третий и последний тип задачек, на которые способна KrissX, выглядит так: несколько слов расположены друг над другом, образуя прямоугольник. Буквы опять не на своих местах, но теперь они перемешаны между разными словами. Перемещать их, соответственно, можно только по вертикали.

Все описанные выше пазлы в нехитрых вариациях приходится выполнять во всех режимах игры. Так, в Time Attack времени на все дается меньше, а в Timeless Mode оно не учитывается вовсе. Однако, несмотря на кажущееся однообразие, KrissX вполне способна не на шутку увлечь. Обидно только, что все ее возможности ограничены одиночной игрой. Можно, конечно, работать на место в таблице рекордов, но, согласитесь, многопользовательское соревнование по решению кроссвордов могло бы стать весьма интересным.

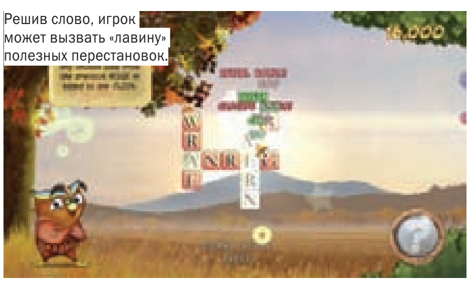
Наконец, стоит отдельно упомянуть визуальную часть игры. Стиль графики, а также звуковое сопровождение, выглядят как не очень удачное подражание играм PopCap. Не то чтобы это было очень плохо, но в конечном итоге получилось все же аляповато.

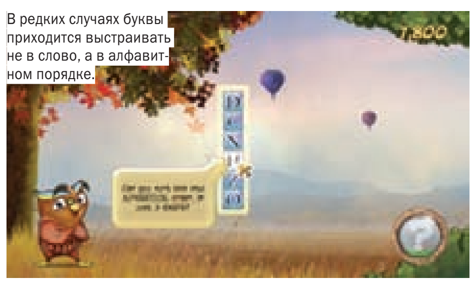
В целом KrissX производит впечатление игры весьма неплохой, но сугубо одноразовой. Прорешав журнал с кроссвордами целиком, человек выкинет его и забудет – KrissX, к сожалению, ждет та же судьба.

Алексей Косожихин


Наведение курсора на слово вызывает всплывающую подсказку.


Чем меньше перестановок приводит игрока к правильному слову – тем лучше. И очков больше, и комбо копится.


Решив слово, игрок может вызвать «лавину» полезных перестановок.


В редких случаях буквы приходится выстраивать не в слово, а в алфавитном порядке.

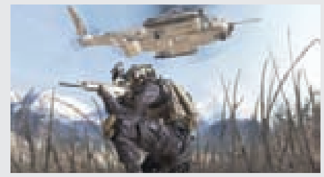


При желании можно запросить от игры помощи.

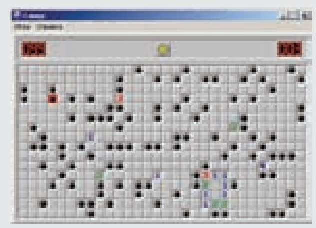
Новости

Алексей Косожихин

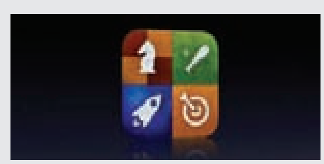
Пристрастие к Modern Warfare 2 до добра не доводит? Как бы не так! Всех любителей сверхпопулярного мультиплеерного шутера Microsoft щедро вознаградила за верность: каждый, кто, невзирая на высокую цену, купил набор карт Stimulus Package в день релиза, получил в подарок бесплатную неделю «золотого» Xbox Live. Подобных счастливчиков оказалось больше миллиона, а всего за первую неделю DLC продался два с половиной миллиона раз, побив все мыслимые рекорды.



Из в меру достоверных источников во Всемирную сеть просочились слухи о том, что на мобильных устройствах экспансия игрового сервиса Live не остановится. Microsoft собирается покуситься на святая святых – входящие в состав Windows бесплатные игры! Ачивменты появятся даже в «Сапере» и «Косынке» – а там, глядишь, и офисные работники втянутся в гонку за высоким gamerscore.



Apple продолжает активно продвигать iPhone помимо прочего как игровую платформу. На презентации новой версии операционной системы Джобс со товарищи показали Game Center – их аналог Xbox Live. Игры на оборудованных iPhone OS 4.0 устройствах смогут поддерживать такие привычные для нас вещи, как достижения, рейтинговые таблицы очков и мультиплеерные инвайты.



Проведенный в США соцопрос показал, что лидирующее место по проценту подключенных к Интернету консолей занимает не Xbox 360, как можно было бы ожидать. Вперед вырвалась приставка от Sony: 78% от всех американских PlayStation 3 регулярно выходят в Сеть. У Xbox 360 этот показатель на 5% ниже, но больше всего не повезло Nintendo Wii с ее 54%. Тем не менее по абсолютным значениям картина, конечно же, диаметрально противоположная.

Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр

- Final Fight: Double Impact, 192 Мбайт, 800 MP
- Mega Man 10, 194 Мбайт, 800 MP
- Game Room, 280 Мбайт, бесплатно
- Perfect Dark, 239 Мбайт, 800 MP
- Scrap Metal, 130 Мбайт, 1200 MP

Демоверсии

- Skate 3, 863 Мбайт
- 2010 FIFA World Cup South Africa, 913 Мбайт
- Supreme Commander 2, 586 Мбайт
- Blur, 1 Гбайт

Дополнения

- Mega Man 10 – Bass Mode, 108 Кбайт, 160 MP
- Mega Man 10 – Special Stage 1, 108 Кбайт, 80 MP
- Just Cause 2 – Chevalier Ice Breaker, 1 Мбайт, бесплатно
- Buku Sudoku – Puzzle Pack 14, 412 Кбайт, 160 MP
- Dante's Inferno – Devil Pack, 236 Кбайт, 240 MP
- Mass Effect 2 – Kasumi - Stolen Memory, 765 Мбайт, 560 MP
- Sonic & Sega All-Stars Racing with Banjo-Kazooie – Metal Sonic & Death Egg Zone, 152 Мбайт, 560 MP
- Sonic & Sega All-Stars Racing with Banjo-Kazooie – Ryo Hazuki - Forklift Truck, 108 Кбайт, 320 MP
- Dragon Ball: Raging Blast – Ultimate Warriors Pack 4, 108 Кбайт, бесплатно
- Dynasty Warriors: Strikeforce – Additional Quests 4, 108 Кбайт, бесплатно
- Dragon Age: Origins – Feastday Combo Pack (Feastday Gifts, Feastday Pranks), 2 Мбайт, 240 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Fall Out Boy Track Pack, 95 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Lynyrd Skynyrd Track Pack, 168 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Downloadable Tracks (All American Rejects «Give You Hell», Blur «There's No Other Way», Saving Abel «Addicted»), 30-33 Мбайт, 160 MP/шт.
- Rock Band – The Used Pack 01, 80 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Rise Up And Rock Pack 01, 19-28 Мбайт, 160 MP/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Smash Mouth «All Star», Serj Tankian «Empty Walls», Serj Tankian «Sky Is Over»), 24-31 Мбайт, 160 MP/шт.
- Lips – The Four Tops Song Pack («Baby I Need Your Loving», «I Can't Help Myself (Sugar Pie, Honey Bunch)», «Reach Out I'll Be There»), 85 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips – Downloadable Tracks (The Cars «Drive», Duran Duran «Ordinary World», M «Pop Muzik», Paula Abdul «Straight Up», Tears For Fears «Mad World», Tracey Ullman «Breakaway», Men Without Hats «The Safety Dance», Rick James «Super Freak», The Buggles «Video Killed The Radio Star», Devo «Whip It», Cher «I Found Someone», Kool & The Gang «Celebration», Blondie «Rapture», J. Geils Band «Centerfold», Toni Basil «Mickey», Soft Cell «Tainted Love», Animotion «Obsession» и др.).

Демо



Blur

› Rage of the Gladiator ★★★★☆

WiiWare НОВИНКА

Жанр: action.beat-'em-up | **Издатель:** Ghostfire Games | **Разработчик:** Ghostfire Games | **Размер:** 40 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 1000 Wii Points

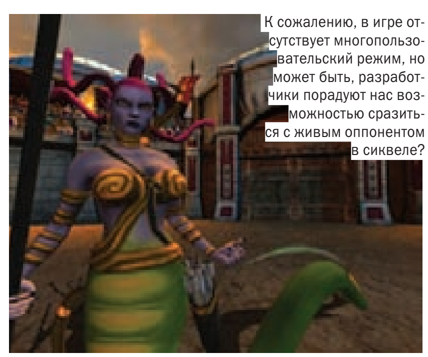
Разрабатывая Rage of the Gladiator, Ghostfire Games наверняка черпали вдохновение из ныне забытой Supreme Warrior (наиболее широкую известность в 94-м году получили версии для 3DO и PC) и целой серии Punch-Out!!. Сходство с упомянутыми играми очевидно – наш герой не может свободно перемещаться по арене, и для уклонения от вражеских нападок он может лишь слегка отходить в сторону или прыгать (блокирование тоже никто не отменял). Казалось бы, такой ход моментально способен уничтожить всю радость от игрового процесса – какой интерес стоять и ждать, пока противник подбежит и постарается провести свою атаку? Как бы не так – та же серия Punch-Out!! за последние 25 лет претерпела не так уж и много изменений, и даже прошлогодняя версия для Wii отличается от предшественниц по большей части лишь графикой и количеством противников. И при этом ее запросто можно посоветовать каждому третьему владельцу Wii. Так и в случае с Rage of the Gladiator – за кажущейся незамысловатостью скрывается на редкость увлекательный игровой процесс. Правда, исход битвы все равно во многом зависит от реакции игрока. И, конечно, от умения понять тактику противника – благо, каждый боец, выпрыгивающий на арену, готов предложить эксклюзивный набор хитрых приемчиков и подлостей. Мало того, каждый из них еще и разительно отличается от предыдущего не только тактикой, но и внешне. И очень быстро забывается, что наш герой Gracius не способен бегать по полю битвы, музыка однообразна, а все действо происходит на одной-единственной арене. Начинают волновать только две вещи – исход битвы и развитие собственного персонажа, так как после каждого сражения можно потратить честно заработанные очки опыта на новые удары, более мощную защиту или какое-нибудь заклинание. Однако все это вряд ли понравится поклонникам настоящих файтингов (Rage of the Gladiator все-таки сложно отнести в эту категорию), которым игра может показаться сущим недоразумением. А может и не показаться – если у них есть здоровое чувство юмора.

Алексей Харитонов



Слева: Для Rage of the Gladiator не будет лишним MotionPlus, но можно получить порцию удовольствия и без него. А вот играть исключительно с помощью пульта мы не рекомендуем – это скучно!





К сожалению, в игре отсутствует многопользовательский режим, но может быть, разработчики порадуют нас возможностью сразиться с живым оппонентом в сиквеле?

Слева: Один из немногих существенных недостатков – ужасные голоса героев игры. Видимо, бюджет не позволял пригласить хотя бы более-менее толковых актеров.

Классика

PS one Classics:

- XS Junior League Dodgeball, 244 Мбайт, $5.99
- XS Airboat Racing, 41 Мбайт, $5.99
- TNN Motor Sports Hardcore 4x4, 89 Мбайт, $5.99
- Oddworld: Abe's Oddysee, 170 руб.

Xbox 360 Games on Demand:

- Devil May Cry 4, 6 Гбайт, 2400 MP
- Fallout 3, 5 Гбайт, 2400 MP
- Avatar: The Last Airbender - The Burning Earth, 5 Гбайт, 1600 MP
- Baja: Edge of Control, 6 Гбайт, 1600 MP
- Tomb Raider: Legend, 7 Гбайт, 2400 MP
- Naruto: Rise of a Ninja, 4 Гбайт, 2400 MP
- Sonic Unleashed, 6 Гбайт, 2400 MP
- Kung Fu Panda, 4 Гбайт, 2400 MP
- Fable II, 7 Гбайт, 1600 MP

Virtual Console:

- Indiana Jones' Greatest

Oddworld: Abe's Oddysee



› Гамлет ★★★★☆

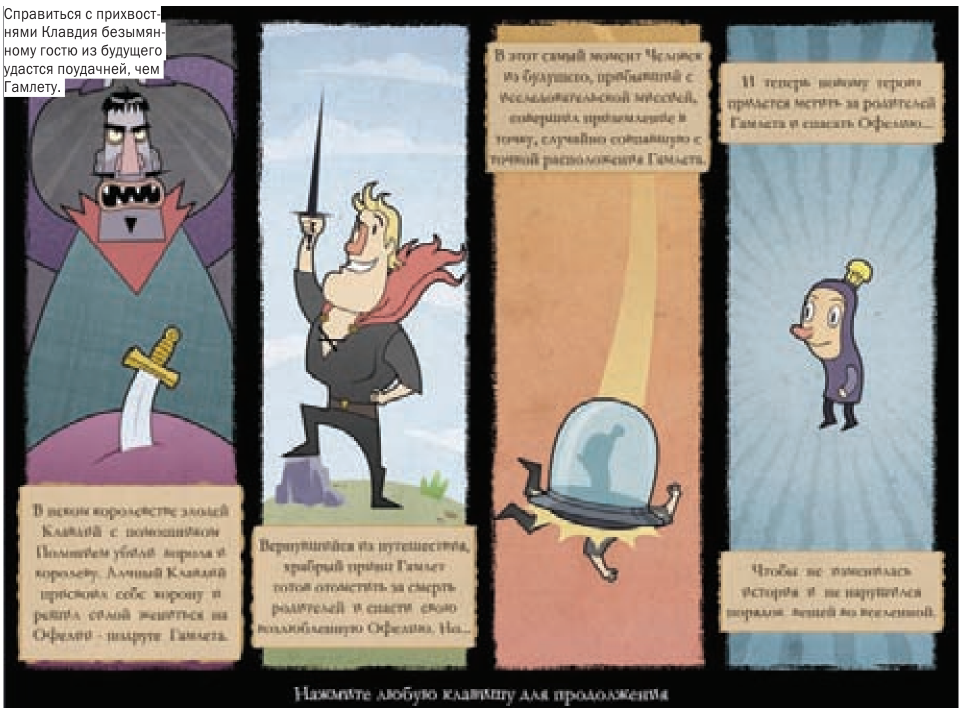
PC НОВИНКА

Жанр: adventure.third-person.fantasy | **Издатель:** Alawar Entertainment | **Разработчик:** mif2000 | **Размер:** 90 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена: 168 руб.**

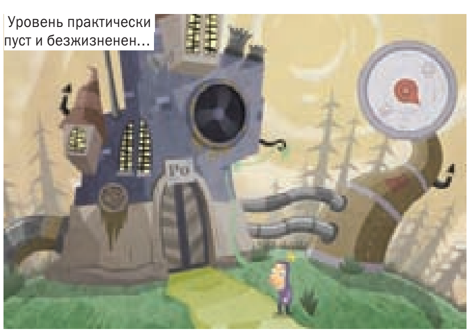
Переводить классику литературы на компьютерноигровые рельсы наши соотечественники уже пытались год назад. Опыт «Евгения Онегина» хоть и оказался не совсем удачным, но свое место в истории заслужил. Создатель «Гамлета» Денис Галанин, известный в Сети как mif2000, как будто насмехается над всеми минусами творения Dreamlore Games: его игра также ставит на визуальный стиль, но юмор и вольная интерпретация сюжета не превращают произведение в трэш, а наоборот – добавляет ему новые грани. Главная заслуга Дениса в том, что «Гамлет» (в отличие от вышеупомянутого «Красного космоса») является игрой в самом полном смысле этого слова. Обычные квесты грешат простынями диалогов, но в «Гамлете» весь сюжет вынесен в комикс-вставки между актами повествования, оставляя в игровой части лишь головоломки. Структура игры абсолютно линейна и напоминает Windosill: от игрока не требуется наматывать круги по локациям и наполнять инвентарь разным мусором. Все остальное в наличии: игра разумно чередует классический квестовый геймплей (в котором приходится кликать на случайные предметы на экране в ожидании, что что-то произойдет) и оригинальные пазлы. Если разгадка не спешит приходить в голову, можно воспользоваться подсказкой. В «Машинариуме» для открытия хинта нужно было пройти мини-игру, «Гамлет» предлагает лишь подождать («попытаться»!) минут десять. За это время можно успеть полюбоваться симпатичным дизайном игры, который автору уж очень удался. Игре, конечно, далековато до очарования того же «Машинариума», но ее «флэшевая» графика все равно на голову выше большинства современных квестов. Ах да, стоит предупредить: в «Гамлете» сам принц датский практически не фигурирует – в самом начале игры ему на голову сваливается пришелец из будущего, и играть придется за него.

Единственная досадная мелочь, способная подпортить удовольствие от покупки, заключается в том, что слишком уж быстро она заканчивается. С другой стороны, trial-версия подразумевает полчаса «пробного» геймплея, и за это время шустрый игрок вполне может умудриться пройти игру целиком.

Алексей Косожихин



Справиться с прихвостнями Клавдия безымянному гостю из будущего удастся поудачней, чем Гамлету.



Уровень практически пуст и безжизненен...



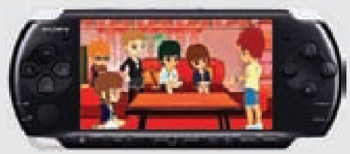
...Но всего несколько очевидных манипуляций – и он заблистает новыми красками, а заодно и откроет путь к выходу.

Мифическая галерея

Геймдизайнер по призванию, Денис Галанин выкладывает свои работы в блоге (http://mif2000.blogspot.com): кроме иллюстраций с проектов, на которых он был занят, там можно найти комикс об истории отечественной игроиндустрии, обложки к несуществующим советским комиксам и даже пилотный эпизод фанатского продолжения игры Neverhood (заглохшего, к сожалению).

Новости

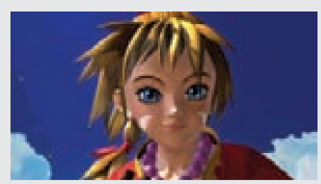
Анонсированный на прошлогодней выставке Tokyo Game Show социальный сервис PlayStation Room для PlayStation Portable прошел этап закрытого тестирования. К сожалению, не очень успешно: поблагодарив участников бета-теста, Sony сообщила, что прекращает разработку этого проекта.



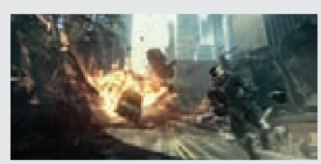
В честь запуска третьего сезона популярного квестосериала Sam&Max команда разработчиков устроила для ПК-геймеров сюрприз. Купившие первый эпизод в течение недели с его релиза получили выполненные в стиле игры бонусы для Team Fortress 2: шапку в виде головы Макса, а также пистолеты обоих главных героев.



Square Enix едва успела выпустить Final Fantasy IX для PlayStation Network, как уже ищет новых кандидатов на «довыпуск» среди классических игр с PS one. И подключает не абы кого, а самих геймеров: от них требовалось лишь написать название любимой игры в Твиттере, поставив соответствующий тег. По предварительным итогам «голосования», больше всего фанаты желают вновь сыграть в Dragon Quest VII, Chrono Cross и Legend of Mana.



Electronic Arts, как вы знаете, поспешила откреститься от идеи платных демоверсий. А вот сооснователю Crytek Севату Йерли она все еще нравится. По его словам, бесплатные демки – непозволительная для разработчиков роскошь. Остается лишь гадать, не в тягость ли ему и другие формы рекламирования игр, и надеяться, что о платных демках не прознает «всенародно любимый» глава Activision Бобби Котик.



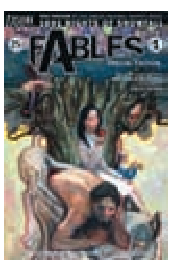
Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы



ТЕКСТ
Евгений «Redson» Еронин





› Fables

Развлечения часто связывают с эскапизмом. Люди хотя бы ненадолго убегают от накопившихся проблем в придуманные кем-то миры. Сказки бывают для детей этакой дверцей в более интересный мир. Сюжеты фантастичны, а герои зачастую очень похожи на нас. Но что если непреодолимые проблемы появятся у жителей этих самых выдуманных миров? Куда могут сбежать они?

Этим вопросом задался американский автор комиксов Билл Уиллингхэм, и вместо того, чтобы дать хорошему вопросу повитать, как принято, в воздухе, решил тут же найти ответ опытным путем. Он взял всех героев классических сказок, детских песенок и прочего народного и ненародного творчества да и собрал в кучу. Использовать он, конечно, мог лишь тех персонажей, действие авторских прав на которых истекло или вообще не распространялось, но и того хватило с лихвой – там все, кого вы помните и любите, и даже больше. И вышел, что удивительно, не бардак и ералаш, а эпичная и невероятно амбициозная сага, будоражащая умы читателей по всему миру.

Персонажи мирового фольклора веками жили в одном огромном мире, объединяющем их всех. Но однажды пришел таинственный Враг (долгое время его только так и называют) с могущественной армией. Он захватил все волшебные земли и вынудил их жителей покинуть родные края. Герои сказок и легенд переехали в наш мир, спрятавшись на видном месте. Они построили в Нью-Йорке собственный город, Фейблтаун, ловко скрытый от глаз обывателей при помощи нескольких крепких заклинаний. Но далеко не все они могли жить среди людей: говорящим зверям, монстрам и прочим фольклорным элементам с нетипичной для мегаполисов внешностью предстояло поселиться на Ферме. Если вам кажется, что это попахивает гетто, то вы… правы, обитатели Фермы разделяют ваше мнение, и эта тема не раз поднимется в комиксе.

Естественно, главная цель героев сказок – вернуть родину. Разумеется, силой. Но для начала необходимо побольше разузнать о противнике и как следует подготовиться. Дело это долгое, так что обжились на новом месте они основательно. Фейблтаун основан в XVII веке, а действие комикса начинается уже в наши дни. Пост мэра города занимает Король Коул, но большую часть своих обязанностей он доверил заместителю – Белоснежке, очень серьезной и деловой женщине. К началу сериала из Европы вернется ее бывший муж, интриган Прекрасный Принц (также в браке с ним, как можно догадаться, побывали Золушка и Спящая Красавица). Шерифом Фейблтауна служит Серый Волк, принявший человеческую форму и получивший полную амнистию за былые подвиги. Есть среди героев и те, кто, несмотря ни на что, не изменил завету «жить долго и счастливо»: Красавица и Чудовище по-прежнему счастливы в браке. Самый непредсказуемый член сообщества – Джек Хорнер, обаятельный аферист. Здоровье и продолжительность жизни сказочных существ напрямую зависят от их популярности в народе, и у Джека с этим меньше всего проблем. Он и по бобовому стеблю взбирался, и гигантов убивал, и стишки про него сочиняли, и даже тыквенную голову (Jack-o'-lantern) назвали в его честь.

На перечисление персонажей вообще можно отвести еще не один абзац – Уиллингхэм никого не оставил обиженным. Каждый второй герой играет важную роль в сюжете, и даже если его участие ограничится эпизодическим появлением, можно быть уверенным, что оно будет ярким и запоминающимся. Комикс не надругался над классикой, он осовременил персонажей, бережно сохранив их отличительные черты.

Fables, если захочет, может быть серьезным, мрачным, веселым, умилительным. В этом немалая заслуга художников, все они мастера широкого профиля. Главный во всех смыслах – Марк Бакингем. Он пришел в комикс с шестого выпуска, но с тех пор нарисовал подавляющее большинство номеров. Ранее он работал с Нилом Гейманом над культовым комиксом Marvelman и иллюстрировал Peter Parker: Spider-Man, издававшийся в том числе и в России. Fables принесли ему четыре премии Айзнера в различных номинациях.

Но если уж говорить о премиях и важности визуальной стороны, то нельзя забыть

ШЕРИФОМ ФЕЙБЛТАУНА СЛУЖИТ СЕРЫЙ ВОЛК, ПРИНЯВШИЙ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ФОРМУ И ПОЛУЧИВШИЙ ПОЛНУЮ АМНИСТИЮ.

LOCAL

Fables
Формат:
93 постоянных и один спецвыпуск плюс графический роман-приквел, продолжает выходить
Время публикации:
с июля 2002 года
Сценарист:
Билл Уиллингхэм
Художники:
Марк Бакингем, приглашенные художники
Издатель:
DC Comics (Vertigo)

На ковер!



Свою карьеру Уиллингхэм начал на стыке 70-х и 80-х в качестве иллюстратора игровых модулей для Dungeons & Dragons. Его первым серьезным комиксным проектом стал мрачный и необычный для того времени сериал про супергероев Elementals, где он отвечал сразу и за сценарий и за рисунок. В 90-х за его авторством выходили книги и комиксы, но широкая слава пришла лишь в начале нового тысячелетия, когда Уиллингхэм начал работать на DC Comics.

и о вкладе, внесенном автором обложек. В этой роли целых восемьдесят два выпуска подряд выступал Джеймс Джин. Его завораживающие полотна стали визитной карточкой комикса и произвели столь сильное впечатление, что их даже выпустили отдельной книгой. Всякий раз, когда Джин появлялся в списке номинантов на Айзнера, никто даже и не сомневался в результате – он отхватил целых шесть статуэток. С восемьдесят третьего выпуска его место занял бразилец Жоао Хуас (Joao Ruas, фамилия произносится через звук «х»). Привыкнуть к его рисовке оказалось довольно легко: он быстро сумел прийти к компромиссу между собственным стилем и соблюдением форм, заложенных Джеймсом Джином.

Fables – один из самых долгоиграющих сериалов издательства Vertigo. Потягаться с ним может только Hellblazer, перевалывший за 250 выпусков. За восемь лет у комикса успел появиться спин-офф Jack of Fables, насчитывающий уже почти полсотни номеров, вышла антология 1001 Nights of Snowfall, рассказывающая о жизни героев до того, как им пришлось оставить родные земли, а в прошлом году издан роман с иллюстрациями Peter & Max: A Fables Novel, написанный опять же Уиллингхэмом. Скоро основной комикс достигнет внушительной отметки в сто выпусков, а у Уиллингхэма уже планы на новую сотню. Созданная им вселенная продолжает расширяться, и никогда не поздно с ней познакомиться. **СИ**



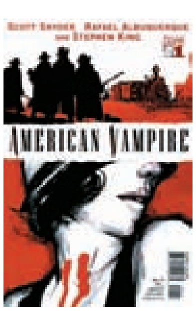




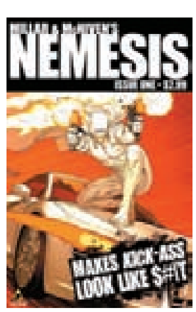
Толковый словарь

Стэндалон/Standalone – выпуск комикс-серии, содержащий законченную историю.
Уан-шот/One-Shot – комикс стандартного (22 страницы) или увеличенного размера, ограничивающийся одним выпуском.

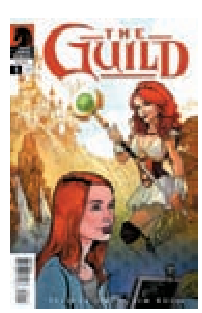
НОВИНКИ



AMERICAN VAMPIRE #1
Одно время вампиры будто бы всем поднадоели и уступили место зомби, но теперь они снова в моде. Действие комикса Vertigo разворачивается сразу и на Диком Западе, и в США начала XX в. Главная замануха в том, что часть про Дикий Запад в первых выпусках пишет сам Стивен Кинг.



MILLAR & MCNIVEN'S NEMESIS #1
На обложке первого выпуска написано «Makes Kick-Ass look like $#!T!», но начало самой истории пока ожиданий не оправдывает. Да и рисунок постоянного напарника Миллара Стива Макнивена претерпел сомнительные метаморфозы.



THE GUILD #1
The Guild – это веб-сериал, залезающий в душу хардкорных фанатов онлайновых ролевых игр. Проблемы пропадания в игре и социальной адаптации освещаются в нем с добрым юмором. Комикс-приквел написала автор сериала и исполнительница главной роли Фелиша Дэй.

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



«Острова сокровищ»



Виталий Шишикин

На пороге 1990-х на телевидении произошел настоящий прорыв. Огромное количество новых программ, шоу, художественных и документальных фильмов заполнило голубые экраны. Телекомпании стремились перещеголять друг друга в борьбе за зрителя, а потому старались создавать такие передачи, аналогов которых не было у конкурентов. Одним из востребованных товаров на ТВ-рынке являлись мультипликационные сериалы, рассчитанные на самую взыскательную аудиторию – детей. Для удовлетворения интересов юных зрителей выпускались сериалы самых разных жанров: научно-популярные и учебные, боевики и сказки, приключения и фантастика. Одним из немногих многосерийных мультфильмов, который надолго остался в памяти зрителей, стала захватывающая эпопея под названием «Пираты Темной воды», выпущенная на экраны в 1991 г. компанией Hanna-Barbera.

Боссы телекомпании хорошо знали вкусы своей аудитории, а потому в 1985 г. был запущен грандиозный проект под названием «Фантастический мир «Ханны-Барберы». В еженедельной программе транслировались как старые, давно любимые мультипликационные сериалы, так и новые, созданные специально для «Фантастического мира». Одной из новинок стало совместное творение Hanna-Barbera и Turner Entertainment – приключенческое фэнтези «Пираты Темной воды».

Помимо «Пиратов» в рубрике «Фантастический мир «Ханны-Барберы» выходило множество мультфильмов. Можно вспомнить «Невероятные приключения Билла и Теда» – истории о похождениях двух тинэйджеров, пу-



Справа: На изображении здесь можно заметить Скуби Ду с племянником Скрепи и друзьями, смеющегося пса Матли и его командира Дастерли, а также чету Флинтстоунов, не говоря о прочих чуть менее известных персонажах.

Студия Hanna-Barbera

Образована в 1957 г. режиссерами-мультипликаторами компании Metro-Goldwyn-Mayer Джозефом Барбера и Вильямом Ханна, а также режиссером Джорджем Сидни после того, как закрыла собственную студию по выпуску мультфильмов. Вскоре Hanna-Barbera стала одной из ведущих фирм, специализирующихся на производстве анимационных лент для кино и телевидения. Ее сотрудниками созданы такие известные ленты как «Семья Джетсонов», «Том и Джерри», «Флинтстоуны», «Скуби-Ду», «Джози и кошечки», «Фантастическая четверка», «Семейка Аддамс» и многие другие. Мультипликаторы студии не раз становились лауреатами различных кино- и теленаград. Впрочем, это не помешало компании в конце 80-х столкнуться с большими финансовыми проблемами. Многие проекты того времени грешили самоповторами, оказывались не совсем удачными римейками или просто откровенными неудачами. В итоге в 1991 году компания была продана за $320 млн. Turner Broadcasting (которая через пять лет слилась с медиа-корпорацией Time Warner). Для трансляции мультсериалов Turner Broadcasting создала специальный канал Cartoon Network. После смерти Вильяма Ханны в 2001 году название Hanna-Barbera было упразднено и студию окончательно поглотила Warner Bros. Animation.



Создатели студии: Джозеф Барбера и Вильям Ханна

тешествующих по различным эпохам с помощью телефонной будки. Он был снят на основе одноименного полнометражного фильма, где одну из главных ролей сыграл тогда еще малоизвестный актер – Киану Ривз. В «Невероятных приключениях Джонни Квеста» герой, эдакий юный Джеймс Бонд, использовал в путешествиях и в борьбе со злодеями всевозможные технические приспособления. В «Медвежонке Пэддингтоне» помимо собственно приключений содержалась мораль для самых маленьких. Каждый из сериалов имел своих преданных фанатов, а потому сценаристам пришлось здорово потрудиться, придумывая концепцию и оригинальный мир «Пиратов», чтобы не дать ему потеряться на фоне более именитых мультипликационных проектов.

«Затерянный мир планеты Мер»

Действие сериала разворачивается на отдаленной планете Мер. Это местечко сильно отличается от того, что мы привыкли видеть на Земле. Поверхность планеты почти полностью покрыта водой – так называемыми Двадцатью морями Мера. Осколки цивилизации – порты и населенные пункты – раскиданы по небольшим островам. Большинство жителей обитает в четырех городах, которые по совместительству являются крупными портами. Сама планета нестабильна и находится в постоянном движении: одни острова появляются из морских пучин, другие исчезают. Наиболее правдоподобное объяснение этого феномена сводится к тому, что на Мер огромное влияние оказывают две луны, которые расположены в непосредственной близости от нее. Притяжение спутников вызывает приливы и отливы, морские бури, цунами.

Об истории этого странного мира известно совсем немного. Первые очаги цивилизации зародились на побережьях. Помимо рыболовства, поселенцы занимались охотой и ремеслами. Постепенно поселки превратились в небольшие городки, строились новые фактории, налаживалось водное сообщение. Правда, бурные моря неохотно раскрывали свои секреты, и большинство исследовательских экспедиций оканчивались неудачей. Именно поэтому на протяжении долгих лет карта Мера оставалась неизменной.

Наличие огромных водных пространств и удаленность прибрежных городов привели к появлению пиратства. Морские разбойники грабили все корабли без разбора, нарушая торговые связи. Чтобы искоренить пиратство, четыре крупнейших города заключили союз, который лишь частично смог решить проблему. В основном каждое поселение предпочитало заниматься своими делами, не отвлекаясь на решение глобальных проблем. С течением времени культурные, экономические и этнические различия городов становились все заметнее.

Отчужденность сыграла отрицательную роль в развитии технологий и нравственности населения. Маленькие городки-порты, да и более крупные королевства, такие как Октопон, практически не имели возможности идти по пути прогресса. Уровень технологий застыл на уровне Средневековья – холодное оружие, луки, катапульты, самострелы. Стаг-





Слева: Логотип сериала, под которым его узнали по обе стороны Атлантики.

Справа: Эмблема студии Hanna-Barbera, которую ныне увидишь только перед трансляцией старых мультфильмов, да и то не всегда.

Внизу: Карта планеты Мер с указанием наиболее крупных городов и гаваней.



Справа: Подобная морская дорожка – лишь первый и далеко не самый опасный этап на пути к сокровищам.

Справа внизу: Авиация на планете Мер самая обычная для фэнтези – летающие рептилии, здесь именуемые дактилонами.



Внизу: Какие приключения без погони?








Главный противник героев – пират Блоф. Смоляная борода и косички – недвусмысленный намек на Эдварда Тича, более известного как «Черная борода».



Вверху: Когда появляются Темные воды, даже самые заклятые враги протягивают друг другу руку помощи, правда, спасаются немногие.

Слева: Констриктус – одно из самых опасных чудовищ планеты, в меню которого входят исключительно живые существа и чаще всего неудачливые герои.

нация в науке окупалась избытком сказочных тварей (драконов, летающих обезьян, дактилонов), которые использовались в домашнем хозяйстве и военном деле. Также получили широкое развитие различные направления магического искусства.

Однако Мер продолжает скрывать многочисленные тайны. Глубины морей кишат всевозможными чудовищами, такими как гигантские левиафаны. На отдаленных островах обитают странные разумные создания – воинственное племя грязевых големов, маленьких летающих эльфов, загадочных альбиносов Антари и другие не менее экзотические твари. Человекоподобные существа, которых на планете большинство, нередко обладают звериными когтями, лишней парой рук или огромными глазами. Морские просторы бороздят многочисленные корабли пиратов, работорговцев, искателей приключений.

Чтобы не отпугнуть аудиторию чересчур непонятным миром, создатели сериала пошли на хитрость. Они «придумали» новые расы, используя признаки народов, которые были хорошо знакомы любителям фэнтези: люди, эльфы, гномы. Таким образом, хоть мир «Пиратов» и казался самобытным, многое в нем оставалось привычным и узнаваемым.

«Без Темной воды – и не туды, и не сюды»

Но необычный мир планеты стал лишь фоном для приключений героев – принца Рена, морского волка Айоза, авантюристки Тулы и летающей обезьяны Ниддлера. Хрупкое равновесие планеты Мер нарушается с появлением Темной воды. Эта черная, похожая на смолу жидкость начинает распространяется по всей поверхности, поглощая корабли и отдельные участки суши. Праймус, король наиболее развитого на планете государства под названием Октопон, отправляется в путешествие за Тринадцатью сокровищами правления (на отечественном телевиденье был другой перевод – Тринадцать сокровищ Рула (Thirteen Treasures of Rule), которые должны остановить Темную воду. Пока Праймус находится в дальних странствиях, за его сыном, Реном, присматривает хранительница маяка.

В одну неспокойную ночь Рен спасает от водной стихии изможденного старика. Им оказывается король Праймус, который чудом смог достичь родных берегов. Он успевает предупредить сына об опасности и рассказать


Этот злобный ящер на самом деле могучий Аломар – хранитель компаса, указывающего на сокровища правления.

Расы из сериала «Пираты Темной воды»

Люди (Human) – наиболее многочисленная, но не самая развитая раса планеты. В основном занимаются мореходством, рыболовством, торговлей или промышляют пиратством. Большинство людей являются физически крепкими и рослыми. Близость к планете солнца повлияла на цвет их кожи – люди в массе своей загорелые.

Кри (Cree) – древняя раса лесных жителей, с длинными золотыми волосами и глубоко посаженными голубыми глазами, внешне напоминающихклассических эльфов. Дополняет облик кри длинные остроконечные уши и острые клыки. Они стараются жить в гармонии с природой.

Сконы (Scon) – низкорослые, крепкого телосложения гуманоиды. Известные гордецы, считают себя самими старыми обитателями Мера, из-за этого часто вступают в конфликты с представителями других рас. Сконы живут в подземных городах колониями от 100 до 1000 особей, которыми управляют вожди. Альтернативный вариант обычных фэнтезийных гномов.

Антари (Antari) – высокие, стройные альбиносы, населяющие величественный подземный город. Живут замкнуто, стремясь отгородиться от других существ. Искусные ювелиры и резчики по дереву и камню. Исстари враждуют со сконами, считая их воинственными невеждами. Помимо выше названных рас планету населяет великое множество существ, которых сложно классифицировать, и не всегда ясно, кто это – представитель одной из гуманоидных рас, чудовище или существующий в единственном экземпляре экзотический монстр, так далеко зашла здесь эволюция.




Когда поблизости находится одно из сокровищ правления, компас начинает светиться, указывая дорогу.


Корабль из костей – это не просто судно, а целый мир, на котором палуба лишь верхний этаж, а внутри скрывается столько необычного, что даже капитан не знает всего.

о том, где найти компас, который поможет отыскать Тринадцать сокровищ правления, чтобы возродить былое величие Октопона и остановить Темные воды. Через мгновение старика уносит в море нахлынувшей волной. Оказывается, Праймусу удалось найти часть легендарных сокровищ, которые он смог спрятать, спасаясь от грозного пирата Блофа.

Отважный принц отправляется в путь, чтобы выполнить последнюю волю отца. Правда, начало одиссеи получилось несколько необычным. Молодого человека, только что узнавшего, что он является наследником короны, да к тому же еще и надеждой целой планеты, похищают. Столь дерзкий поступок совершает летающая обезьяна по кличке Ниддлер, которая служит главарю морских разбойников – Блофу. Но Рену удается сбежать от пиратов, и помогает ему в этом все тот же Ниддлер, который очень быстро понял, на чьей стороне сила и справедливость. Вскоре к необычной парочке присоединяются бывший пират Айоз и девушка Тула. Вместе герои отправляются на поиски Тринадцати сокровищ правления на корабле со зловещим названием «Призрак». Храбрецов неотступно преследует грозный пират Блоф, также желающий завладеть этими магическими предметами. Впрочем, на пути у друзей стоят не только пираты, но и множество других опасностей.

В то время это был довольно амбициозный проект, который стоил больших денег, а потому продюсеры решили подстраховаться. Сначала на экраны было выпущено всего пять эпизодов, которые транслировались на канале ABC с 25 февраля по 1 марта 1991 г. Мини-сериал о пиратах назывался просто и незатейливо «Темные воды». Признание детской и, как ни странно, взрослой аудитории подстегнули дальнейшие съемки. Следующие части под названием «Пираты Темной воды» вышли на экраны в октябре того же года. Помимо выпуска продолжений была проделана работа по «улучшению» первых пяти серий – художники дорисовали ряд новых эпизодов, некоторые, наоборот, вырезали при монтаже, реплики одного из героев переозвучил другой актер – голос летающей обезьяны не слишком нравился публике. Чтобы еще больше заинтересовать зрителей новым, набирающим силу проектом, была достигнута договоренность с издательством Marvel Comics и выпущена ограниченная серия комиксов по мотивам «Пиратов».

Последующие эпизоды сериала транслировались на телевидении в 1992 и 1993 гг. Несмотря на то что приключения становились все более захватывающими, а развязка приближалась, мультфильм утрачивал динамичность и находил все меньший отклик в сердцах зрителей. Последний эпизод пиратской саги был показан 23 мая 1993 г. «Пиратов» еще не раз транслировали во многих странах мира, но поезд первого успеха, к сожалению, ушел. Съемки новых серий заморозили, как стало известно позднее, – навсегда. В этой ситуации не помогло и изготовление сопутствующей продукции – серии пластиковых миниатюр и компьютерных игр.

Всего был выпушен 21 эпизод мультсериала. Дальнейшее производство было приостановлено – интерес зрителей падал, и затраты себя уже не окупали. За это время главным героям удалось обнаружить лишь восемь из Тринадцати сокровищ правления, поиски остальных остались лишь в планах авторов, которые так и не смогли полностью воплотить свои задумки. В отсутствие компьютерных технологий (которые в то время только набирали силу) художники сделали все возможное, чтобы мультфильм получился запоминающимся. Одним из плюсов проекта являлся необычный художественный стиль, в нем чувствуется почерк не только американских, но и японских аниматоров: динамичные фигурки персонажей, мимика, жесты, движения говорят о том, что мультипликаторы поработали на славу, а красочность и насыщенность картинки и сейчас достойны похвалы.

Сериал запомнился, и до сих пор можно слышать от повзрослевших зрителей теплые отзывы о «Пиратах». Поклонники все еще просят у правообладателей – Warner Bros. –издать цикл на DVD, но, увы, его выход не планируется. Что же до созданных по мотивам Pirates of Dark Water игр, то о них вы сможете прочесть в рубрике Retroactive. **СИ**





Внизу слева: Любовь фанатов не знает границ – Рен собственной персоной. Меч сломан, а значит, приключения продолжаются.

Внизу справа: Летающая обезьяна Ниддлер в отечественном переводе говорил довольно противным, скрипучим голосом, а вот главного пирата, наоборот, озвучивал актер с очень приятным «бархатным» баритоном.

Пиратская тема



Как уже было упомянуто, сериал «Пираты Темной воды» оборвался на полуслове из-за снижения зрительского интереса. Однако многие знаменитые истории о пиратах появлялись совершенно случайно и в одночасье обретали огромную популярность. Приведем два наиболее известных примера:

Парк развлечений «Диснейленд» может похвастаться различными аттракционами и, вероятно, одним из самых известных являлся «Корабль пиратов». Под впечатлением от увиденного Гор Вербински и Джерри Брукхаймер создали кинокартину «Пираты Карибского моря: Проклятие «Черной жемчужины», имевшую огромный успех у зрителей. Она удостоилась двух сиквелов, и четвертая часть цикла должна выйти в следующем году.

Идея написать роман о пиратах пришла в голову Роберту Льюису Стивенсону совершенно случайно. Будущий автор знаменитого «Острова сокровищ» нарисовал на листке бумаги карту, обозначил крестом место «с кладом», а также расставил условные знаки-ориентиры. Уже после была придумана предыстория о том, как сокровища попали на необитаемый остров. Так на свет появились всемирно известные пираты Флинт, Джон Сильвер, Слепой Пью. По мотивам книги вышли десятки фильмов и сериалов, и даже было написано несколько продолжений о приключениях полюбившихся персонажей: «Джим Хокинс и проклятие Острова сокровищ» Френсиса Брайана, «Приключения Бена Ганна» Рональда Фредерика Делдерфилда, «Приключения долговязого Джона Сильвера» Денниса Джуда.

Череп и кости

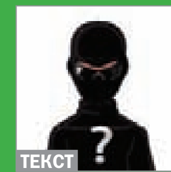
Черный флаг, на котором изображен череп и перекрещенные кости, или «Веселый Роджер», стал знаком, отличающим пиратские корабли от остальных судов. На самом деле, перед атакой пираты нередко поднимали алый стяг, который указывал, что они готовы всех перебить. Черный штандарт означал предупреждение экипажу, иногда на нем рисовали песочные часы – мол, есть еще время подумать. А уже после черного флага вздымали красный, что было равносильно объявлению атаки. По другой версии, черный флаг с двумя продольными полосками поднимали на судне, где свирепствовала эпидемия, либо начинался бунт. Это было предостережением для других кораблей держаться от него подальше. Пираты частенько использовали «черное знамя», чтобы избежать атаки более мощных кораблей или просто ввести противника в заблуждение. Уже впоследствии продольные полосы, возможно, и превратились в стилизованные кости, которые находились под черепом.

Создатели «Пиратов Темной воды» не могли обойти стороной столь благодатную тему. Морские разбойники здесь не очень часто поднимают «Веселого Роджера», зато черепа и кости используют для судостроения. Так, «Мальстрем» – огромный монструозный корабль Блофа – полностью состоит из костей, что придает ему более зловещий вид. Не исключено, что страшный корабль «создает себя сам» – в его трюме живут многочисленные чудовища, которые поедают друг друга, а также пленников пиратов, создавая строительный материал для судна.



Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Радик Валентинов

Весенний аниме-сезон 2010

Первого апреля в Японии стартовал новый телесезон. В нынешнем выпуске рубрики мы расскажем о тех десяти сериалах, что успели выйти в эфир на момент подготовки этого номера «СИ» и показались нам наиболее достойными упоминания. Обзор продолжится и на страницах следующего выпуска.







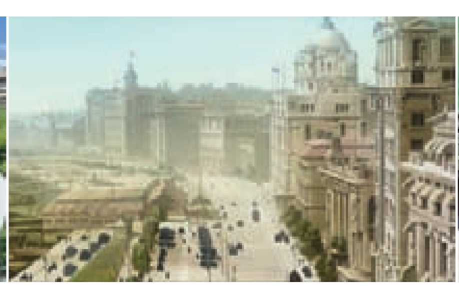
› Senkou no Night Raid

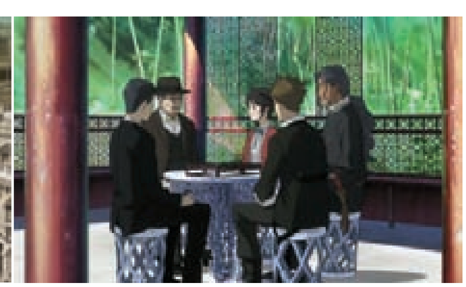
ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Senkou no Night Raid
Режиссеры:
Дзюн Мацумото
Студия:
A-1 Pictures, Inc.
Потенциал:
выше среднего

Второй после Sora no Woto сериал, выходящий в рамках Anime no Chikara («Сила аниме») – проекта, который объединяет оригинальные работы, не имеющие первоисточников в виде манги или повестей. Действие этого шпионского триллера происходит в Шанхае накануне второй японо-китайской войны и больше всего напоминает телеверсию «Призрака в доспехах», перенесенную в начало 1930-х. Отряд из четырех агентов выполняет деликатные задания «организации Сакурай», связанной с японской военной разведкой, – и если персонажи «Призрака» в своей оперативной работе использовали научно-технические новинки и сетевые технологии, то четверка героев Senkou no Night Raid полагается на свои, пусть и ограниченные, сверхспособности. Юкина – телепат, у Нацумэ феноменальное зрение, Аой владеет телекинезом, Кадзура весьма неохотно и только по большой необходимости прибегает к телепортации. Первая серия знакомит зрителя с персонажами, их хитроумным куратором и забрасывает в один из ночных рейдов, где агентам необходимо выручить японского промышленника до того, как лагерь похитителей разгромит артиллерия Гоминьдана. Пока это аниме не выглядит серьезной попыткой переписать историю (в финальных титрах специально подчеркивается, что «в интересы авторов не входит пересмотр известных фактов»), однако учитывая, насколько разные взгляды на события тех лет существуют в Японии и остальном мире, сериал вполне может стать эдакой ревизионистской фантазией, прославляющей имперскую интервенцию. Есть, впрочем, вероятность того, что герои осознают чудовищность японских военных преступлений и откажутся служить порочным целям – в этом случае работа A-1 Pictures станет достаточно смелым высказыванием.







ИНФОРМАЦИЯ

Название:
House of Five Leaves
Режиссер:
Томоми Мотидзуки
Студия:
Manglobe
Потенциал:
высокий




› House of Five Leaves

Застенчивый ронин Масаноскэ Акицу никак не может определиться, вступать ли ему в отряд благородных разбойников «Пять листьев», которыми верховодит вечно расслабленный эксцентрик Яити, или всё-таки спокойно помереть с голоду. Повествование в первой серии линейно – это простая история; «срез жизни» самурайского Эдо, незаурядный, однако, в деталях: мастерство художников и сценаристов студии Manglobe («Эрго Прокси», «Самурай Чамплу») превращает, прямо скажем, отталкивающую на вид мангу Нацумэ Оно (Ristorante Paradiso) в изумительную картину эпохи, пусть и не лишенную червоточинки в виде декадентского – в данном случае это наиболее подходящее слово – дизайна персонажей. Здесь нет и следа от бравады «Самурай Чамплу», да она и не требуется: лейтмотивом этого сериала, кажется, станет тихая грусть.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Angel Beats!
Режиссер:
Сэйдзи Киси
Студия:
P.A. Works
Потенциал:
выше среднего




› Angel Beats!

Главный герой мертв, но не развоплощен и страдает амнезией: даже имени своего вспомнить не в состоянии. Загробный мир имеет вид школы, на территории которой отряд подростков под названием «Боевой фронт нифига-не-вмерущих» сражается с Ангелом – девочкой, сотворенной высшим разумом для присмотра за чистилищем. Если ничего не предпринимать, «бог тебя сотрет», поэтому герой соглашается вступить в ряды повстанцев, когда его об этом просит Юи – предводительница «Фронта», деловая колбаса. До конца первой серии на экране большое кровавое пятно сменяется концертом девчачьей рок-группы и перестрелкой, а зритель остается гадать, станет ли первое оригинальное аниме от автора визуальных новелл Kanon и Clannad мрачной версией «Харухи Судзумии» или всё-таки комедийным пересказом Higurashi.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
B Gata H Kei
Режиссер:
Юскэ Ямамото
Студия:
Hal Film Maker
Потенциал:
ниже среднего




› B Gata H Kei

Ослепительно красивая 15-летняя девственница Ямада внушила себе, что у нее должно быть 100 сексуальных партнеров. Открывать список побед лучше всего с этим, как его, с бесхребетником Косудой: парень далеко не секс-гигант и вряд ли поднимет Ямаду на смех из-за ее неопытности… Может быть, через несколько серий сюжет разовьется в веселую историю любви школьников, стесненных социальными стереотипами. Пока это предсказуемая, не слишком смешная комедия о старшекласснице, томящейся от эротических фантазий, но паникующей при виде шевеления в штанах. Остается надеяться, что режиссер Welcome to N.H.K Юскэ Ямамото воспарит над материалом, выстроив на базе манги-первоисточника нечто большее, чем хронику кавалерийского съема и машинку для вызова конского ржача.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Heroman
Режиссер:
Хитоси Намба
Студия:
BONES
Потенциал:
выше среднего





Heroman

Выдуманный город Сентер-сити на Западном побережье США. Школьник Джои Джонс, похожий на взявшегося за ум Незнайку (без шляпы), получает в свое распоряжение не слишком гигантского, но вполне функционального робота – и дает отпор инопланетянам-тараканам, слетевшимся на сигналы, которые посылает в космос профессор Дентон, по-хорошему сумасшедший местный изобретатель с задвигом на «тарелочках». Тараканы упорствуют, эскалируя конфликт. Много чего регулярно взрывается. Также в кадре: знойная чирлидерша, инвалид на скейтборде, бабуля-рокерша и ветеран американских комиксов Стэн Ли, нарисованный как Михаил Боярский (без шляпы). Ли – соавтор сценария этой классной детской постановки, и пока всё идет в соответствии с его коронной мантрой о том, что с «большой силой приходит большая ответственность».

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Kaichou wa Maid-sama!
Режиссер:
Хироаки Сакураи
Студия:
J.C.Staff
Потенциал:
выше среднего



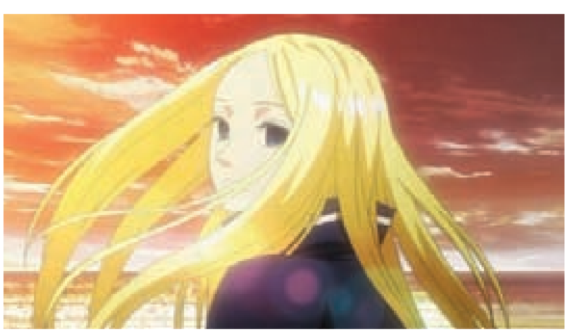


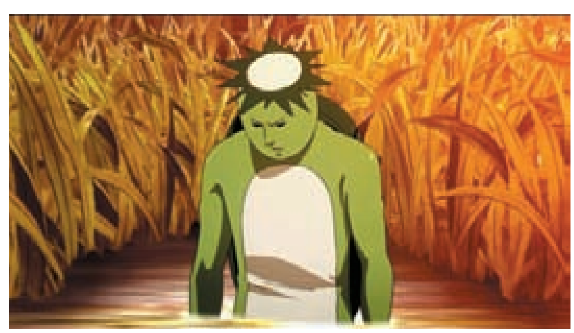
Kaichou wa Maid-sama!

В школе, где учится Мисаки Аюдзава, 80% учеников – парни. Тем не менее, Мисаки удалось стать главой школьного совета, и она строит (если не сказать – терроризирует) соучеников с энтузиазмом юного Судьи Дредда. У Грозы Всего Мужского есть секрет: чтобы помочь матери хоть как-то свести концы с концами, по вечерам Мисаки переодевается в костюм горничной и работает официанткой в мэйд-кафе. Когда об этом узнает красавчик и отличник Такуми Усуи, Мисаки ничего не остается, кроме как уповать на порядочность нечаянного конфидента… Сериал, казавшийся по анонсам очередным дурным проявлением «пузыря моэ», оказался романтической сёдзё-комедией, причем не из худших. Хотя среди кирпичиков, из которых он собран, нет ничего нового, авторам хватило вкуса и силы воли работать на более широкую аудиторию, чем озабоченные отаку.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Arakawa Under the Bridge
Режиссер:
Юкихиро Миямото
Студия:
Shaft
Потенциал:
выше среднего





Arakawa Under the Bridge

Вся жизнь Коу, наследника конгломерата компаний Итиномия, подчинена одному принципу: никому ничем не быть обязанным. Но вселенная юноши переворачивается, когда его спасает от верной смерти Нино – напрочь ненормальная девица, обитающая под мостом и уверенная в своем инопланетном происхождении. Впервые попав в должники, да еще и по такому серьезному поводу, Коу готов исполнить любое желание Нино – а та просит полюбить ее. Любовь подразумевает переезд под мост, питание выловленной тут же рыбой, купание в бочке и знакомство с соседями, среди которых – мужчина, выряженный каппой, вооруженный бугай в костюме монахини, пришелец с Хоккайдо, передвигающийся только по белым дорожкам, и другие интересные личности. Безумные диалоги, бюджетная анимация, местами очень смешно – в общем, Shaft в своем репертуаре.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
K-On!!
Режиссер:
Наоко Ямада
Студия:
Kyoto Animation
Потенциал:
выше среднего



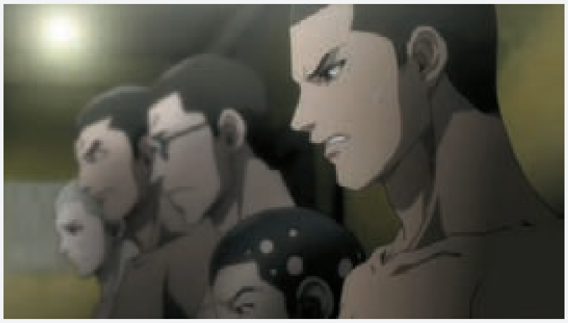


› K-On!!

Прошлогодний уберкавайный моэтрон переведен в форсированный режим: сериал, продемонстрировавший, что почти бессюжетное аниме об играющих в школьной рок-группе девочках-симпатяжках может собрать гигантскую аудиторию и стать настолько популярным, что его визуальное решение попросту скопируют конкуренты (см. Sora no Woto), возвращается в широкоэкранном HD и с чуть большим бюджетом, уходящим на прежние умильные радости: чаёк, тортики, гитарки, песенки да ужимочки. Рекомендовать это музыкальное чаепитие кому-то кроме фэнов первого сезона язык не поворачивается, а фэнам сигнализировать нужды нет – они и так ждали премьеры, затаив дыхание. Ходят слухи, что на этот раз серий будет не тринадцать, а все двадцать шесть. Страшно представить, какие метаморфозы грозят человеку, который отважится посмотреть их в один присест.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Rainbow – Nisha Rokubou no Shichinin
Режиссер:
Хироси Кудзина
Студия:
Madhouse Studios
Потенциал:
средний





› Rainbow – Nisha Rokubou no Shichinin

Судя по воспоминаниям мангаки Джорджа Абэ, Япония в 1955 году представляла собой довольно неприятное место, а для малолетних преступников тамошние исправительные учреждения были натуральным адом. Показанное в первых сериях экранизации манги Абэ, видимо, шокирует кого-то из современных японских зрителей, но зрителя российского историей семерых подростков-заключенных поразить сложно – подобного рода чернухой в 1990-х был заполнен эфир половины отечественных телеканалов. Непривычна только форма исполнения: следить за становлением «тюремного братства» в аниме нам предлагают чуть ли не впервые со времен Ashita no Joe. Предупреждение о высоком уровне насилия, предваряющее серии, следовало сгруппировать с ремаркой о чрезмерной карикатурности – ужасы здесь гипертрофированы до абсурда.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Working!!
Режиссер:
Ёсимаса Хираикэ
Студия:
A-1 Pictures, Inc.
Потенциал:
средний



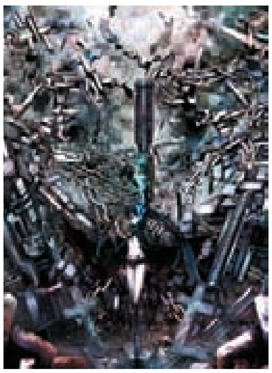


› Working!!

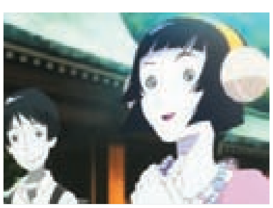
Соута Таканаси соглашается на предложение миниатюрной Поплар Танэсимы поработать вместе с ней в семейном дайнере. Кроме старшеклассницы Поплар, которую все из-за низкого роста принимают за воспитанницу младшей школы, в ресторане коллегами Соуты становятся еще две официантки со странностями (одна носит катану, другая паникует при виде мужчин), повар-пофигист, повар-говорун и дама-менеджер с повадками якудзы. Гэговая адаптация четырехкадровых комиксов избегает метанарратива, рассыпаясь на десятки забавных фрагментов – милых, ожидаемых и каких-то совсем уже беззубых. Аниме-индустрия поставила на поток производство славных никчемушек ни о чем; в нынешнем сезоне лучшим из этих шоу видится K-On!!, но если авторы Working!! поднажмут, то смогут сравнять счет. По восклицательным знакам уже сравняли.

Новости

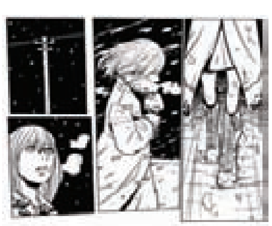
50-минутное аниме Black Rock Shooter будет, по заверению его авторов, «бесплатно и без ограничений транслироваться в Интернете», а также выйдет на DVD-приложениях к августовским номерам журналов Megami, Animedia и Hobby Japan, суммарный тираж которых достигает 345 тыс. экземпляров.



В Интернете открыт сайт «Добро пожаловать в Токио», рекламирующий японскую столицу при помощи короткометражного аниме-фильма режиссера Ясухиро Аоки. Посмотреть ленту с субтитрами на английском, китайском, корейском, немецком, итальянском, испанском или французском языках можно по адресу http://www.kanko.metro.tokyo.jp/welcome.



Специальным гостем московского фестиваля рисованных историй «КомМиссия» (29 апреля – 10 мая, «Винзавод» и ЦСИ «М'арс») станет мангака Энка Сугихара, автор комикс-версии «Первого отряда». Господин Сугихара проведет мастер-класс и представит российское издание манги, которая должна поступить в продажу в мае.



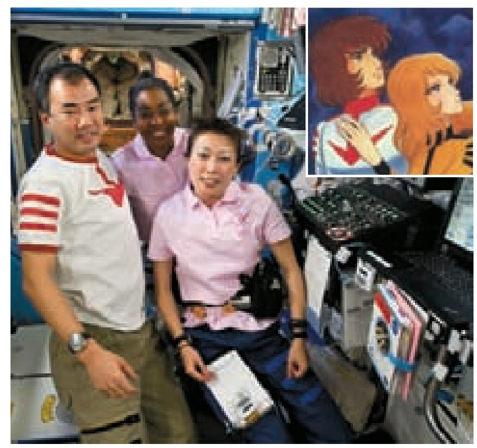
Ветеранский дебют

Художник Ёситака Амано – иллюстратор игр серии Final Fantasy и повестей об охотнике на вампиров Ди, объявил о создании собственной студии Deva Loka специально для съемок 3D-аниме Zan. События фильма, режиссером и сценаристом которого выступил сам Амано, начинаются в последние годы XIX века, когда самурай по имени Дзан попадает в параллельное измерение и вступает в битву со злом. Анонс фильма предваряло представление одного из персонажей: осенью 2009 года в парижской Опере Гарнье и на недавней апрельской ярмарке Tokyo Anime Fair на фоне двух белых стен выставлялась скульптура гигантской черной пантеры. Никакими пояснениями те показы не сопровождались, и только сейчас стало известно, что это механическое существо – напарник Дзана. Хотя для Амано фильм станет режиссерским дебютом, опыта работы в анимационной отрасли художнику не занимать: еще в 15-летнем возрасте он вошел в штат студии Tatsunoko, где участвовал в съемках сериалов Gatchaman (1972), Neo-Human Cassern (1973), Time Bokan (1975). Вместе с Мамору Осии в 1985 году они создали сюрреалистический фильм Angel's Egg, а в 2007 году увидел свет сериал Vegetable Fairies: N.Y. Salad по интерактивному веб-проекту Амано о кухонных феях.



Косплей в космосе

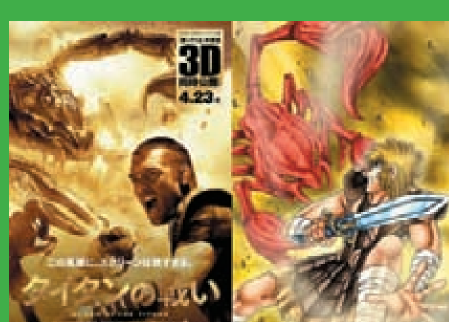
10 апреля на сайте Японского агентства аэрокосмических исследований JAXA появилось фото с борта МКС, на котором астронавт Соити Ногути запечатлен в футболке, повторяющей костюм Сусуму Кодаи, главного героя аниме «Космический линкор Ямато». На снимке справа от Ногути – его коллега Наоко Ямадзаки, в центре – еще одна дама из экипажа шаттла «Дискавери», Стефани Д. Уилсон. В пресс-релизе JAXA сообщается, что именно сериал «Ямато» стал причиной выбора профессии обоими японскими астронавтами. Кроме того, Наоко Ямадзаки – знаток вселенной «Галактический экспресс 999», другой эпопеи Лэйдзи Мацумото, автора «Ямато». В декабре прошлого года Мацумото даже подарил Ямадзаки наручные часы собственного дизайна, а создатели аниме Rocket Girls сделали ее «приглашенным персонажем» в одной из серий.



Мангака Масами Куромата согласился нарисовать четыре рекламные иллюстрации для японского проката кинофильма «Битва титанов» после того, как режиссер Луи Летерье признался, что вдохновением для визуального решения картины послужил комикс Куроматы St. Seiya.









Игры

Wonder Project J2: Josette of the Corlo Forest B Col

ИНФОРМАЦИЯ

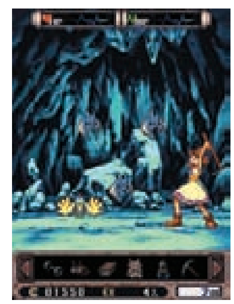
Название:
Wonder Project J2: Josette of the Corlo Forest B Col
Платформа:
мобильные телефоны i-mode
Авторы:
Square Enix
Релиз:
12 апреля 2010 года

В Square Enix неожиданно решили тряхнуть стариной. Для японских телефонов, поддерживающих стандарт i-mode, выпущено обновление самой первой игры студии Enix для Nintendo 64. Та попытка прокатиться на волне популярности сериала Princess Maker (Gainax) в 1996 году обернулась успехом: десятки тысяч владельцев N64 выращивали и обучали девочек-роботов по имени Джозетта. Современная версия разделена на два приложения стоимостью по 600 иен (около 180 руб.): одно содержит режим Communication, в котором игрок общается в Джозеттой и преподает ей теоретические знания об окружающем мире, а другое позволяет в режиме Story закреплять полученные навыки на практике, исследуя остров Блю-ленд. Для телефонного варианта игры графика переориентирована с «ландшафтной» на «портретную», придуманы дополнительные события; дизайнер персонажей Акихиро Ямасита нарисовал новые иллюстрации. Вряд ли западные пользователи когда-то дождутся официальной локализованной версии, но кому-то наверняка будет интересно узнать, что в Сети действует проект по переводу первой игры на английский язык.









FAQ

Существуют ли аниме про якудза?

Целиком посвященных якудза аниме не так много. Это OVA Seishun Fufu Monogatari Koiko no Mainichi (1989), экранизации манги Emblem Take 2 (OVA, 1993, 1995 гг.) и Sanctuary (OVA, 1995). В том или ином виде японская мафия фигурирует в аниме Crying Freeman (OVA, 1988-1994), сериалах City Hunter (1987-1988) и Gokusen (2004), в 11-й серии «Самурай Чамплу» (2004), в 7-12 сериях второго сезона «Черной лагуны» (2006), многих других сериалах и OVA, а также в анимационной вставке в первый фильм дилогии К. Тарантино «Убить Билла».



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Тем временем в Интернете

MyAnimeShelf

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
MyAnimeShelf
Адрес:
http://ru.myanimeshelf.com
Язык:
русский, английский

Российский проект учета статуэток аниме-персонажей позволяет завести и выставить на всеобщее обозрение виртуальную копию своей полки с фигурками. Оформлять ее предлагается «фирменными» или собственноручно сделанными фотографиями пластиковых сокровищ. Вдобавок к основной полке можно пополнять список «Предзаказ» (зарезервированные пользователем, но еще не поступившие в продажу статуэтки) и «Вишлист» (в него попадают давно распроданные статуэтки или, например, те, которые пользователь в данный момент по каким-то причинам не может себе позволить). База постоянно расширяется, кроме списка фигурок можно вести учет просмотренного аниме, общаться в блогах, оценивать фотографии и повышать свой рейтинг – одним словом, классический «веб 2.0» с ориентацией на пользовательский контент. Это не первая в Рунете попытка запустить социальную сеть для анимешников, но пока, похоже, самая жизнеспособная.

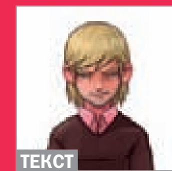


Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Titsbuster

Ажурное счастье



ТЕКСТ
Бен Хорни

В «Государстве» Платон излагал вот какие идеи: если женщина некрасивая, а также если женщина не может заниматься домашним хозяйством и у нее лучше получается исполнять воинские обязанности, так пусть же она будет стражем (в других переводах можно встретить «воин», но это не совсем верно) и служит наравне с другими мужчинами! Причем в теории такая защитница государства не могла рожать детей и вообще заводить семью. Утопия? Конечно! Но мы можем выступить с серьезной критикой труда древнегреческого философа, если сошлемся на героинь Queen's Blade. Вот, вроде бы, и воины, стражи, а в то же время все как на подбор красивые и обладают даром убеждения, колеблющимся, вернее, колебательными движениями привлекающим внимание к выдающимся (на весь экран) достоинствам. В одном Платон был прав – хозяйки эти барышни и впрямь никудышные, одежда их запросто рвется, быстро приходя в негодность, а они и заштопать-то сами не могут. Но ведь красивые же? С такими женами не стыдно и самому взяться за нить да иглу!

Queen's Blade: Spiral Chaos (PSP)

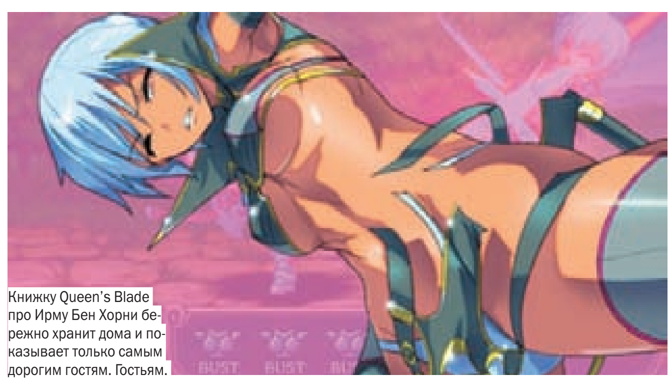
От книжек с картинками к… видеоигре с теми же картинками. Формально – TRPG, причем достаточно недурная, на деле – сборник иллюстраций с самыми популярными героинями Queen's Blade. Для всего, что выпускается в рамках этой вселенной, давным-давно было придумано точное описание: «Можно-нужно смотреть, но играть – только портить». Spiral Chaos вряд ли испортится, если снять с коробки упаковочную пленку, поэтому днем сегодняшним только в нее играть и нужно. И то – лишь того только ради, чтобы поглазеть!

Мы бы и рады развеять миф о том, что как представитель сложного жанра Spiral Chaos не оправдала надежд, но не можем: наблюдать за тем, как разные героини сражаются с монстрами или с другими воительницами, как рвется едва прикрывающая их ткань и как они, утомленные, без пяти минут нагие рубятся с боссом, куда как интереснее, чем изучать боевую систему и вчитываться в диалоги. И это прекрасно!

Для настоящих фанатов выпустили коллекционное издание с фигуркой одной из героинь и песенником-саундтреком. Коробка большая и стоит почти вдвое дороже обычного издания, из-за чего, вероятно, и раскупается так плохо: сегодня ее без проблем можно найти в западных интернет-магазинах, хотя тираж ни разу не допечатывался, а с момента релиза прошло довольно много времени. А ведь тем, кто оформил предварительный заказ, подарили еще и артбук! Именно он представлял наибольшую ценность – хотя бы потому, что содержал наброски новой героини. К сожалению, его-то сегодня получится отыскать разве что на Ebay.

Внизу: Иногда видеоигры действительно заставляют геймеров страдать. Сердце кровью обливается, глядя на то, как ей… больно? Или приятно?





Книжку Queen's Blade про Ирму Бен Хорни бережно хранит дома и показывает только самым дорогим гостям. Гостьям.



В молоко!



Известно, что людям, которым нравятся такие персонажи, необходимо заранее готовиться ко встрече с генералом Педоискателем. Он карает беспощадно и невзирая!

Во все глаза

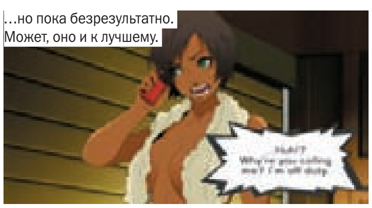
Короткой нежной строкой

Сериал Trauma Center может быть со спокойной совестью забыт. Ему на смену скоро придет Trauma Team – тоже от Atlus, тоже про докторов, только акценты немного смещены. Чуть пониже.



Беспокоиться не о чем: врачи здесь все так же переживают о здоровье пациентов и работают во благо человечества. Отличительной чертой нового выпуска может стать все что угодно, но сейчас мы можем отметить только одно: откровенные наряды главных героинь. Начальство с этим борется, конечно…





…но пока безрезультатно. Может, оно и к лучшему.



«Ни стыда, ни совести у тебя нет, Мария!»

No More Heroes на PS3 продолжает удивлять. Посмотрите на новый костюм Сильвии Кристел! Ради того, чтобы увидеть любимую героиню в такой юбке, тысячи геймеров по всему миру купят игру даже без знания японского языка.



Есть несколько причин, по которым каждый человек, купивший Super Street Fighter IV, должен полюбить новую героиню – кореянку Джури, больно бьющую ногами по голове. На картинке показано, как можно любить Джури рукой насквозь.



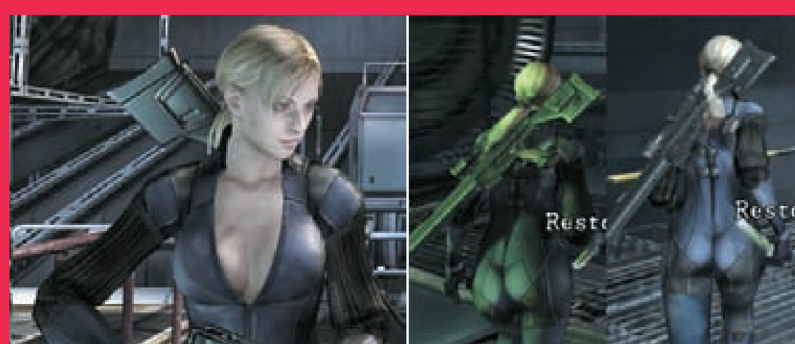
Еще камера очень любит показывать Джури с разных сторон. Например, высоко ценится вид со спины. Очень грациозно!

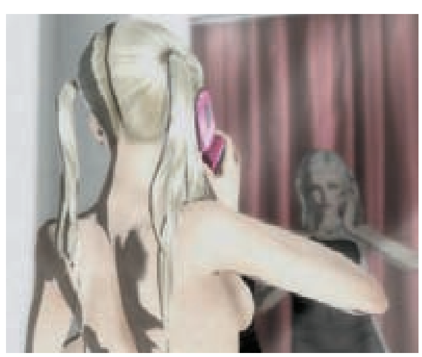


Чунь Ли счастлива, потому что теперь у нее есть новая подружка! И не какая-нибудь там бесстыжая Кэмми, а настоящая подружка-азиатка! С красным глазом!

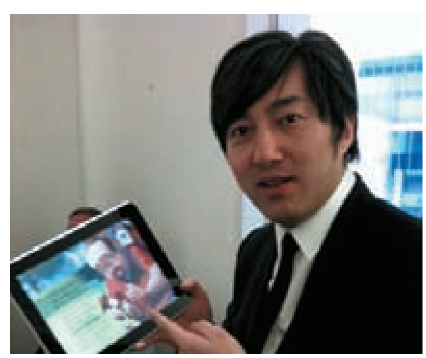
В центре внимания!
Кто бы мог подумать, что тихоня Джилл Валентайн может предстать перед игроками в столь откровенном наряде? То есть мы, конечно, любили ее в юбке в Resident Evil 3, но ведь это было давно, к тому же никто ничего толком не разглядел. Зато в пятой части она разгуливает в открытом костюме (открытом только сверху) и позволяет разглядывать себя с разных сторон. Например, спереди.

Хотя можно и сзади. Причем для этого совсем не нужно морочиться с камерой, удирая от похотливых зомби, достаточно купить фигурку Джилл и рассматривать ее в специальном меню. Кстати, стоит Джилл совсем недорого.





Если подумать, в оригинальной No More Heroes было много моментов, которые стоило бы показать с подобающими подробностями. Например, как Сильвия примеряет новый наряд.



Вы думаете, на вырученные деньги Суда Гоити сделает третью часть? Вряд ли. Скорее, он купит себе iPad и… выпустит какую-нибудь игру без Сильвии вообще!



ТЕКСТ
Александр Фолин

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнале «Total DVD»



ДИСК
UNIVERSAL PICTURES RUS, BD50

ВИДЕО:
2,40:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), DTS-HD английский (3,5 Мбс), DD 5.1 чешский, DD 5.1 польский, DD 5.1 венгерский, DD 5.1 турецкий, DD 5.1 тайский
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1350 рублей

ФИЛЬМ
NINJA ASSASSIN 2009, 99 МИНУТ

РЕЖИССЕР:
Джеймс Мактиг
В РОЛЯХ:
Рэйн, Наоми Харрис, Бейн Майлз, Рэндалл Дюк Ким

БОНУСЫ

Рассказ о ниндзя (19 минут)
Рассказ о съемках (10 минут)
Рассказ о тренировках (10 минут)
Удаленные сцены (8 минут)

› НИНДЗЯ-УБИЙЦА
Бесшумная смерть

Молодой, но перспективный член клана ниндзя Озуну, Рэйзо (Рэйн) с детских лет терпел тиранию своего жестокого учителя, но однажды чаша его терпения переполнилась, и он превратился в отступника. Теперь каждый член клана, его вчерашний брат, почтет за честь найти и покарать Рэйзо. Рэйзо скрывается, но понимает, что Озуну идет по его пятам и однажды от смертельной схватки будет уже не сбежать.

Брат и сестра Вачовски всегда были большими поклонниками фильмов о ниндзя, и то, что они, в конце концов, решились снять свой, вполне логично. Как логично и то, что снимать «Ниндзя» они пригласили Джеймса Мактига, с которым уже работали на «V значит вендетта». Наверное, можно при желании найти логику и в том, что сюжет картины если не трэшевый, то больше подходит кино категории «Б». В конце концов, фильмы о ниндзя никогда выше и не поднимались, так что это своеобразная дань традициям. Да и как тут вознестись над жанром, если по современному мегаполису шастают средневековые убийцы и это даже не фантастика? Причем эти ребята, чье главное кредо – незаметность, даже не пытаются слиться с толпой, их черным балахонам только надписи «ниндзя» на спине не хватает. Так и видится, как маленький мальчик дергает папу за рукав и говорит: «Пап, смотри – ниндзя побежали!» А вот кастинг, как ни странно, вопросов не вызывает. Рэйна вполне можно назвать корейским Димой Биланом, но к роли он подготовился достойно и в кадре выглядит уверенно во всех отношениях. Жаль, что этого мало и после просмотра от фильма не остается в памяти совершенно ничего.





КОММЕНТАРИЙ
АРТЁМ ШОРОХОВ



После знаменитой «Матрицы» каждая новая продюсерская работа Вачовски вызывает у геймеров неподдельный интерес. Тем более, если это фильм о ниндзя. На «Ассасина» возлагались немалые надежды, ведь до сих пор действительно масштабного спецэффектного кино в этой нише не появлялось. Что ж, теперь оно есть, и оно, признаться, мало отличается от привычных жанровых лент. Чуда не произошло, фильм достаточно обычен.

ДИСК

Есть несколько сцен, в которых можно углядеть незначительный «шум», но все же в большинстве эпизодов к картинке практически не придраться. Задники – как на стоп-кадре, на крупных планах детальность такая, что кое-кто из актеров огорчится тому, насколько четко видно несовершенство его кожи. Русский дублированный трек в пять раз уступает по битрейту оригинальному, но по звучанию разница не так огромна. Впрочем, она все равно слишком ощутима, чтобы всерьез не задуматься о том, чтобы смотреть на английском, благо имеются субтитры. Многочисленные пространственные эффекты отрабатываются в обоих случаях, но DTS-HD делает их более глубокими. В дополнениях довольно интересные рассказы о создании фильма и истории ниндзя, а также удаленные сцены. Все переведено субтитрами.

ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **6** | ВИДЕО **10** | ЗВУК **8** | БОНУСЫ **7** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Как ни жаль признавать это, но фильм получился куда хуже, чем данное издание.



ТЕКСТ
Борис Хохлов

ДИСК
UNIVERSAL PICTURES RUS, BLU-RAY, BD50

ВИДЕО:
2,40:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), TrueHD английский, DD 5.1 венгерский, DD 5.1 чешский, DD 5.1 польский, DD 5.1 турецкий польский
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1350 рублей



КОММЕНТАРИЙ
АРТЁМ ШОРОХОВ



Сравнивать «Хранителей» Снайдера удобнее всего с «Бэтменами» Нолана. В обоих случаях был весьма серьезный, повлиявший на всю индустрию комиксов первоисточник. И в обоих случаях киноверсией занимались именитые режиссеры, сумевшие переломить мнение о комикс-экранизациях как о чем-то дурашливом да сказочно-мультяшном. Теперь это «настоящее кино».

› ХРАНИТЕЛИ
Не хранить, так хоронить

Blu-ray Лучшее

ФИЛЬМ
WATCHMEN
2009, 162 МИНУТЫ

РЕЖИССЕР:
Зак Снайдер
В РОЛЯХ:
Патрик Уилсон, Малин Акерман, Билли Крудап, Мэттью Гуд, Джеки Ирл Хейли, Джеффри Дин Морган, Карла Гуджино



Альтернативная Америка 1985 года. Супергерои, объединившиеся в отряд Хранителей, некогда превозносившиеся как герои, ныне на заслуженной пенсии, на которую спроважены насильно. Некоторые из них, как владелец медиаимперии Эдриан Вейд (Гуд), бывший Озимандис, чувствуют себя прекрасно. Кто-то, как Дэн Дрейберг (Уилсон), бывшая Ночная Сова II, никак не может смириться с тем, что он теперь никому не нужен. Но Дэн ушел в тень, а его бывший напарник Роршах (Хейли) сдаваться не намерен. Как можно опускать руки, если кто-то планомерно убивает Хранителей? Впрочем, кое-кому все равно. Пусть хоть мир перевернется, Доктор Манхэттен (Крудап), голубокожий бог, способный скользить сквозь время и пространство, давно махнул рукой на человечество.

В наше время нечасто бывает так, что фильм сразу после выхода становится культовым. Особенно если речь идет об экранизации комикса и если такую реакцию она вызывает в России. Все-таки у нас вместо комиксов в детстве были Винни-Пух и Чебурашка. Но «Хранители» – не просто комикс. Создатели оригинального графического романа Алан Мур и Дейв Гиббонс вывернули шаблоны супергеройского мира наизнанку. Отчасти тема гонений на супергероев уже была поднята в пиксаровской «Суперсемейке», но там она подавалась в комическом ключе, а здесь уклон сделан в экзистенциональную драму. Заку Снайдеру прекрасно удалось передать атмосферу «Хранителей», тяготеющую к классике нуара. В фигуре Роршаха местами проскакивает что-то от Гю Минды из мельвилевского «Второго дыхания» (1966) – загнанного, давно потерявшего ориентиры, но по-прежнему придерживающегося своего собственного кодекса чести. Роршах вообще, бесспорно, самый интересный персонаж «Хранителей». С ним может соперничать только Доктор Манхэттен, но он настолько всемогущ, что это даже неинтересно.

Прелесть «Хранителей» в том, что героев много, они совершенно разные, со своими проблемами и способами ухода от них. Вселенная, в которой они живут, становится близкой и понятной уже после гениального вступления под песню Боба Дилана. И она же открывает, насколько непростую штуку снял Снайдер. Количество зашифрованных аллюзий на реальные события – стилизаций под известные фотографии и видеофрагменты, отсылок к художественным произведениям и ключевым фигурам в сфере политики и искусства – зашкаливает, и оценить по достоинству их могут только те, кто хорошо знаком с первоисточниками. Для остальных это будет просто пестрый видеоряд, сопровождающий песню.

Но особенно в «Хранителях» поражает то, что они способны переломить даже самое закоснелое пренебрежение к комиксам. А ведь людей, которые брезгливо морщат нос при одном упоминании о костюмированных супергероях, едва ли не большинство. Благодаря Заку Снайдеру вчерашний противник за два с половиной часа может стать фанатом. Жаль только, режиссерскую версию фильма нам ждать не приходится. Во всяком случае, в ближайшее время.

ДИСК

Картинка великолепна – ничего не скажешь. Атмосферная, четкая, на крупных планах практически безупречная. Если бы не заметные мелкодисперсные «шевеления», ее можно было бы назвать эталонной. Хорош и звук. В сценах с дождем, например, кажется, что ты стоишь под зонтом посреди улицы – звук отовсюду. Русский дубляж нареканий не вызывает и прописан во всех отношениях прекрасно, даже не кажется глуховатым, хотя оригинальный трек в TrueHD имеет в пять раз больший битрейт. Кстати, для пользования последним имеются русские субтитры. А вот бонусов издание не содержит. Все они были на втором диске западного двухдискового комплекта, но российские производители не сочли нужным включать его в наш релиз.



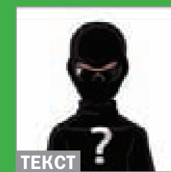
ВЕРДИКТ

ФИЛЬМ **9** | ВИДЕО **9** | ЗВУК **9** | БОНУСЫ **0** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

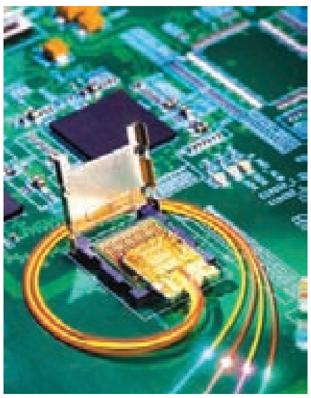
Издания фильма ждали с редким нетерпением, но явно не такого. Фанатов вряд ли обрадует отсутствие бонусов.

Железные новости

Современная компьютерная техника



ТЕКСТ
Николай Арсеньев



Революция от Intel

Intel Light Peak покоряет новые вершины

Время современных интерфейсов, возможно, подходит к концу, и в скором времени USB 3.0, eSATA, LAN и другие могут уйти в прошлое. По крайней мере так думают в Intel. И не без оснований, надо сказать. Еще в прошлом году компания анонсировала оптическую технологию передачи данных, которая позволит получить пропускную способность 100 Гбит/с. Intel перешла от слов к делу и продемонстрировала Light Peak в действии, покорив для разминки скорость в 10 Гбит/с, что существенно больше пропускной способности USB 3.0 (4.8 Гбит/с), например.

Времена обычных кабелей сочтены, оптика позволит кардинально увеличить пропускную способность новых интерфейсов, тем не менее Intel не собирается здесь и сейчас вводить новые стандарты, Light Peak способно сосуществовать с современными технологиями, дополняя и расширяя их возможности. Например, на IDF в Пекине был показан ноутбук, который, используя технологию Light Peak, без проблем демонстрировал видео Blu-ray, сигнал с HD-видеокамеры и мог работать с устройствами USB 3.0 одновременно! Преимущество Light Peak еще и в том, что можно получить еще более длинные кабели без потери скорости. В серию Light Peak пойдет уже в следующем году.

NVIDIA покоряет DX11

Запоздалый дебют Fermi

В последнее время NVIDIA довольно сдержанно ведет себя на рынке, новинок для процессоров AMD нет, под Intel что-либо выпускать возможности нет, а тут еще и в традиционно сильном сегменте видеокарт настали тяжелые времена. Наконец-то мы увидели NVIDIA Fermi!

Флагманом серии стала GeForce GTX 480, более доступным вариантом является GeForce GTX 470. Тесты показывают, что ответ у NVIDIA получился достойным, но далеко не революционным. Как и следовало ожидать, в наличии поддержка DirectX 11, тесселляции и OpenGL 4.0. Фирменных технологий, как и прежде, много – 3D Vision, CUDA, PhysX, GigaThread и другие. Уже сейчас можно приобрести GeForce GTX 480 за 19-21 тыс. руб., а GeForce GTX 470 – 15-16 тыс. руб.



Blu-ray: тотальная несовместимость

или повесть о том, как загубить стандарт

HD-видео популярно как никогда, многие из нас уже успели приобрести ЖК-телевизоры с большой диагональю, приставки последнего поколения и все такое, но стандарт Blu-ray не участвует в этом празднике жизни. После победы HD DVD могло показаться, что дорога для Blu-ray расчищена, но не тут-то было!

Про высокие цены говорить не будем, это еще полбеды, ведь Sony только и занимается тем, что подливает масла в огонь, добавляя в Blu-ray все новые фичи, что само по себе хорошо, но не в нашем случае, ибо с каждым обновлением стандарта пользователям приходится покупать все более новые плееры! Вот и сейчас Sony наступает на те же грабли. Встречаем BDXL: емкость обычных дисков возрастет до 128 Гбайт, а перезаписываемых – до 100 Гбайт. Этого удалось добиться благодаря увеличению количества слоев информации. Расплата за это велика – старые плееры и приводы не смогут их читать, т.к. требуется более мощный лазер…

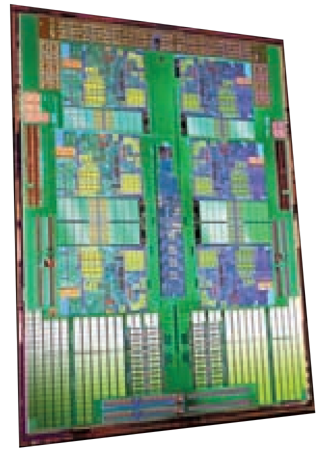
Blu-ray Disc™

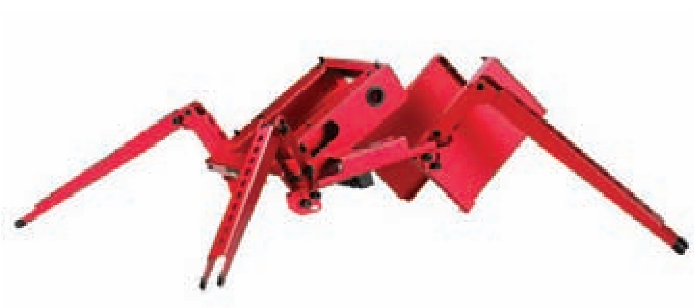
AMD Turbo Core

Автоматический разгон во всей красе

По мере того как близится анонс 6-ядерных процессоров AMD для настольных систем, основанных на ядре Thuban, всплывает все больше любопытной информации. Так, например, в новых камушках серии Phenom II X6 появится технология, аналогичная Intel Turbo Boost. Зваться она будет AMD Turbo Core. Алгоритм работы прост — автоматическому разгону будут подвергаться 3 из 6 ядер (+500 МГц на каждое), в то время как остальная тройка будет приторможена (-800 МГц). По слухам, ASUS представит еще большие возможности по авторазгону — Turbo Unlocker сможет разгонять все ядра и будет поддерживать и старые процессоры!

Стоит напомнить, что на базе нового ядра будут производиться не только 6-, но и 4-ядерный процессоры. Наверняка увидим модели, в которых можно будет разблокировать скрытые ядра. Новинки будут производиться по 45-нанометровому техпроцессу, что обеспечит низкое тепловыделение. К счастью, для апгрейда не придется менять материнскую плату — обратная совместимость сохранена, даже комбинированный контроллер памяти остался на месте (DDR2/DDR3). Все, что придется сделать, так это обновить BIOS.





Корпус-паук

Экзотический корпус Lian Li для Mini-ITX

Lian Li знает свое дело, их корпуса заслуженно пользуются славой. Иногда компания любит шокировать нас, например, представив корпус для Xbox 360. На этот раз речь идет о крайне нестандартном кейсе для производительной Mini-IXT системы!

Lian Li T1 больше всего походит на паука-трансформера. Конструкция открытая, полностью алюминиевая и весит всего 1.08 кг. Стоит ли говорить, что доступ к тем или иным портам практически неограничен? Место под блок питания отведено на дне, там же находятся фиксаторы для кабелей. T1 поддерживает установку одного винчестера, предусмотрено место и для оптического привода формата slim. Систему можно собрать без отвертки. Доступны три цвета – черный, белый и красный. Первые два варианта обойдутся в $108, последний – $123.

Провода-free

Wacom Intuos4 обрубили концы

Художника ничто не должно ограничивать, и в Wacom это понимают. Для особо капризных и требовательных компания выпустила Intuos4 Wireless. Все данные сей профессиональный планшет передает посредством беспроводной технологии Bluetooth. Передатчик обеспечивает покрытие до 10 метров, для подзарядки планшета достаточно его подключить к порту USB.

Размер планшета – средний, тесно не будет, но при этом он остается достаточно компактным. Перо использует патентованную технологию Tip Sensor – Intous4 Wireless распознает нажатия при давлении от 1 г! Перо распознает 2048 уровней давления, позволяя крайне точно рисовать. На самом планшете находятся кольцо Touch Ring и программируемые кнопки ExpressKeys. Для простой ориентации есть маленький дисплей с подсветкой OLED, который всегда напомнит, какие функции вы назначили на клавиши. Новинка от Wacom одинаково хорошо подходит как левшам, так и правшам – поверните планшет на 180 градусов и наслаждайтесь!

Стоимость новинки на данный момент неизвестна.





Броненосец «Потемкин»

Корпус-гигант от InWin

InWin известна как производитель бюджетных корпусов, качественных, но без изюминки. В последние пару лет компания активно расширяет ассортимент продукции, добавляя и более неординарные модели, которые могут привлечь истинного геймера.

InWin Ironclad – это полноразмерный Full ATX корпус с незаурядной внешностью. Выполнен он в индустриальном стиле, сделан из металла. Эффективному охлаждению способствует обилие вентиляционных отверстий и вентиляторов в комплекте поставки – 120-мм на передней панели, еще по одному на задней и верхней сторонах. В случае с последней есть место под дополнительный ветродуй. На боковую панель прицеплен 220-мм вентилятор, при желании его можно заменить на четыре (!) 120-мм аналога. Предусмотрены четыре отверстия под систему водяного охлаждения. Для подключения периферии есть по два порта USB и eSATA, а также один FireWire, ну и аудиоразъемы, само собой. Для внешних 5.25-дюймовых устройств отведено пять мест, для жестких дисков – еще шесть, есть куда поставить и один SSD-накопитель.



ТЕКСТ
Василий Полухин

Full-HD для всей семьи

Тест монитора LG E2240T

Идея LED-подсветки в ЖК-мониторах не так нова как кажется, однако вендоры всех мастей продолжают позиционировать свои новые модели с оной как что –то из ряда вон выходящее. И LG не ушла далеко от этой тенденции. Однако, безусловно, недооценивать преимущества данной технологии не стоит. Показатели контрастности, цветопередачи и динамической яркости ничем не уступают, а то и на порядок превосходят таковые у профессиональных аналогов с катодными лампами.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Размер экрана:
21.5"
Максимальное разрешение:
1920x1080
Тип ЖК-матрицы:
TFT TN
Яркость:
250 кд/м2
Контрастность (динамическая):
5000000:1,
LED подсветка
Время отклика:
5 мс
Область обзора:
по горизонтали: 170°;
по вертикали: 160°
Интерфейсы:
DVI-D (HDCP), VGA (D-Sub)
Размеры, вес:
530x410x202 мм, 2.80 кг

Для начала внесем ясность со светодиодами. Дисплей с LED-подсветкой и LED-дисплей – это два самостоятельных направления производства средств отображения. Вторые из них являются узкоспециализированными устройствами, матрица которых состоит из множества диодов. Такие, например можно увидеть на улице или футбольном матче. В этих дисплеях пиксель изображения формируется с помощью одного или нескольких светодиодов. И рассмотренный монитор не имеет к ним никакого отношения. Применение же нового типа подсветки в привычных нам мониторах, по заявлениям производителей, позволяет сделать изображение на экране по-настоящему реалистичным и контрастным. Также существует метод использования цветных диодов, комбинация свечения которых позволяет получить белый цвет. Использование LED-подсветки также значительно снижает энергопотребление, ведь люминесцентные лампы работают постоянно, освещая всю область экрана. Ну и вдобавок ко всему вышесказанному применение светодиодов позволяет уменьшить толщину дисплея.

Методика тестирования

Для оценки цветопередачи использовался колориметр ColorVision Spyder. На выходе в результате получается график коррекции для трех цветов основы палитры (красного, синего, зеленого). В идеале на диаграмме должна получиться линия из этих графиков, чем больше отклонение, тем хуже передача цвета. Немаловажно и время отклика – если оно велико, то в динамичных сценах в играх и фильмах изображение получится размытым и нечетким. Не была обделена вниманием и эргономика изделия вкупе с дизайном.

Тест

На первый взгляд представленная панель ничем особым не выделяется: полностью черный глянцевый пластик, стандартный набор кнопок в нижнем правом углу. Основанию придана овальная форма, из которой «вырастает» крепежный узел. Его фиксация осуществляется небольшими пластиковыми защелками, поэтому нужно быть аккуратным, чтоб их не сломать. Сам корпус изготовлен в формате slim, поэтому блок питания выведен наружу. Разъемы сзади расположены не вертикально относительно экрана, а горизонтально, что в некоторых случаях может помешать установке. В данной модели применена самая оптимальная 21.5" диагональ. Именно такой размер позволит с комфортом как играть, так и серфить Интернет, попутно работая в различных приложениях. А при просмотре видео широкого формата именно такое соотношение сторон, как у этого монитора, сведет «черную полоску» к минимуму без потери пропорции картинки. Меню заботливо русифицировано, и в нем есть пара интересных функций, таких как разделение экрана на два уровня цветности для просмотра фотографий в разных условиях и возможность быстрой установки режима «черно-белый» и «монохромный». Динамическая подсветка реализована на высоком уровне, но все-таки если на долгое время вывести статичное изображение, то после его смены могут остаться темные пятна. Измеренная цветопередача даже под углом в 60° минимально искажена. Во время просмотра видеоролика, ускоренного в восьмикратном режиме, мы не заметили серьезного смазывания изображения. **СИ**



7 400 руб.

+ отличные показания цветопередачи для заявленной стоимости

– очень «задумчивая» динамическая подсветка

Выводы

По результатам теста видно, что для конечного пользователя кардинальных изменений с внедрением LED-подсветки не произошло, по-прежнему качество изображения зависит от типа примененной матрицы. Именно от нее зависит точность и равномерность цветопередачи, углы обзора, статическая контрастность и скоростные характеристики. Светодиоды могут лишь отчасти компенсировать недостатки глубины черного цвета и обеспечить более равномерную подсветку.

TRENDCLUB



Семен Кобылин

Эволюция в действии

Игровой ноутбук ASUS G51J-3D

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:
15.6" LED, 1366x768
Процессор:
Intel® Core™ i7-720QM, 1.6 ГГц
ОЗУ, Гб:
4, DDR3-1066
Видеоадаптер, Мб:
1024, NVIDIA GeForce GTX 260M
HDD, Гб:
2x320, Seagate 7200.4
Оптический привод:
DVD-RAM (DL)
Сетевые адаптеры:
Gigabit Ethernet, Bluetooth, Wi-Fi (IEEE 802.11a/b/g/n)
Порты:
4xUSB, HDMI, Mic-in, Line-in, VGA, eSATA 3,0 Гбит/с
Карт-ридер:
SD/MMC/MS
Аккумулятор:
4800 мАч
ОС:
Microsoft Windows 7 Home Premium (64-bit)
Габариты, мм:
393x265x34-41
Вес, кг:
3,36

Несколько лет назад президент Ubisoft посоветовал геймерам откладывать на 3D-экраны, необходимый атрибут игр будущего. Тогда мы только-только освоили FullHD, трейлеры «Аватара» не успели проесть мозги, так что визионерство Ива Жильмо осталось незамеченным. Сейчас мода на 3D властно вошла в нашу жизнь, и все IT- и игровые компании пытаются запрыгнуть на тронувшийся поезд. Причем некоторые технологии уже стали массовыми, их можно потрогать и опробовать на настоящих ритейловых копиях игр. Такова, например, недавно появившаяся NVIDIA 3D Vision. Герой нашего сегодняшнего обзора – первый в мире ноутбук, оснащенный этой новой технологией – игровой ASUS G51J-3D.



Думаю, сочетание слов «игровой» и «ноутбук» в одном предложении давно никого не смущает. Пару лет назад мы писали о подобных машинах от ASUS – как полноценной замене традиционного домашнего компьютера. Вышел в Интернет, посмотрел фильм, поработал в графическом редакторе, запустил свежую игру – все работает идеально. Теперь игровые ноутбуки делают на суперсовременных четырехъядерных процессорах Intel® Core™ i7 – самой совершенной платформе на сегодняшний день.

Ключевыми особенностями нового поколения центральных процессоров Intel являются технологии Intel® Turbo Boost и Intel® Hyper-Threading. Первая позволяет поднимать частоту процессорных ядер в зависимости от нагрузки, а благодаря второй ОС видит в каждом физическом ядре два виртуальных – и может обрабатывать до восьми потоков данных одновременно. Все это гарантирует получение максимума вычислительной производительности при решении любой задачи.

Системная логика Intel® Mobile Express Series 5 оптимизирована для воспроизведения HD. Модуль беспроводной сети используется также производства Intel – модели WiFi Link 1000 BGN. Максимальная производительность этого адаптера (300 Мбит/с на прием) достигается в режиме 1x2 802.11n, то есть при включении одного передатчика и двух приемников, что позволяет вполне комфортно загружать по Wi-Fi даже торренты.

Новое поколение может похвастаться еще и экраном с LED-подсветкой, выдающим совершенно чудесные цвета. И, конечно, идущими в комплекте 3D-очками от NVIDIA.

Впрочем, начну с того, что я первым делом скачал с Battle.net бета-версию StarCraft II, установил все настройки на «ультра» и погонял терранами корейских зергов именно так, как это задумывали художники Blizzard. С тенями, взрывами, освещением – всем тем, чего мне не хватало на рабочем ноутбуке. Поначалу машина даже запустила игру в стереоскопическом режиме, но стратегия в реальном времени – все же не лучший подопытный кролик для 3D. Вот идущие в комплекте с ноутбуком тестовые картинки показывают объемную Лару Крофт по версии Tomb Raider Legend и взрыв машины из Burnout Paradise – совсем другое дело!

Обе игры – отнюдь не новинки, что заставляет лишний раз задуматься о сути всей этой истерии вокруг объемной картинки и перспективах технологии. Наверняка вы видели фильмы с приставкой 3D, вся «объемность» которых сводится к двум с половиной кадрам с летящими в зрителя тапками. И правда, чтобы сделать кино по-настоящему трехмерным, нужно снимать его специальными стереоскопическими камерами. Живых актеров – поменьше, спецэффектов – побольше, бюджет – космический. Это сможет себе позволить Майкл Бэй для третьих «Трансформеров», но кто еще?

Игры - совсем другое дело. По своей природе трехмерными они стали еще лет пятнадцать назад, плоская графика здесь - исключение. Однако картинка, которая выводится на монитор компьютера, отрисовывается под «виртуальную камеру», которая совсем даже не совпадает с глазами геймера и уж точно не учитывает особенности бинокулярного зрения человека. Долгие годы это нас устраивало - в конце концов, главное - то, что по виртуальным мирам Crysis 2 и Fallout 3 можно бродить в любом направлении и наслаждаться красивыми видами. Но раз уж Кэмерон подсадил людей на «Аватар», то и стандарты развлечений в очередной раз изменились. И тут внезапно оказывается, что большинство старых игр не нужно «переснимать» или «переделывать» под новомодное 3D, достаточно слегка иначе выводить картинку, используя ту же внутреннюю логику. И, конечно, специальные очки.

Не стоит путать 3D Vision с красно-синим картонным убожеством, прилагавшимся к древним играм. Это активные очки - электроника попеременно переключает картинку для левого и правого глаз, позволяя почти не терять в четкости и яркости по сравнению с 2D-режимом. Очки – беспроводные, синхронизируются с инфракрасным передатчиком, и иногда их требуется подзаряжать (благо не очень часто). Сорока часов автономной работы хватит даже на самый злой шутер. На инфракрасном эмиттере есть колесико для регулировки «глубины 3D» - чтобы зерги не начали совсем уж выпрыгивать из экрана.

Разумеется, свежие игры для PC зачастую выходят уже с официальной поддержкой NVIDIA 3D Vision. Культовый ужастик Resident Evil 5, лучшая игра 2009 года Batman: Arkham Asylum и главные хиты этой весны - Battlefield Bad Company 2, Just Cause 2 и «Метро 2033» - более чем достойная линейка. Из чуть менее свежих в 3D работают Fallout 3, Call of Duty: World at War, Mirror's Edge, всего - под сотню хитов. Подозреваю, что в ближайшем будущем не так-то просто будет найти современную трехмерную игру без поддержки стереоскопического эффекта.

Остается, правда, вопрос - стоит ли овчинка выделки? Довольно сложно что-то советовать: одному «объемная картинка» - чудо из чудес, другого она же раздражает, третий готов включить ее минут на десять «по приколу». К счастью, 120-герцовый (обязательное требование для работы 3D Vision) дисплей прекрасен в любых режимах, да и поддержка 3D никак не сказывается на цене устройства. По меркам игровых машин, ASUS G51J можно даже назвать недорогим ноутбуком. Есть только одно, но очень важное замечание. Даже если прямо сейчас 3D-технологии вам не очень-то нужны, стоит понимать: через год, два, три от них будет никуда не деться. И если сейчас объемные фильмы в цифровом формате достать непросто, то в будущем они непременно появятся. Да и недалек тот день, когда некоторые игры будет попросту не запустить на машинах без поддержки 3D. Эволюцию не обманешь. **СИ**

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Resident Evil 5, FPS:	59,9
3DMark'03, баллы:	25164
3DMark Vantage, баллы:	4930
SuperPi, 1M, c:	17.2
WinRAR, Кбайт/с:	2115
Время автономной работы (режим High Performance), мин:	85
Время автономной работы (режим Battery Saving), мин:	166



Внешний осмотр

Клавиатура - полноразмерная, с цифровым NUM-блоком. Клавиши большие, разнесены друг от друга, отличаются мягкостью нажатия, малым ходом и вообще чертовски удобны. Есть еще подсветка кнопок с возможностью регулировки уровня яркости. Далеко не новая, но от этого не менее удачная идея.

Над клавиатурой - строка с индикаторами. Тут же есть сенсорные кнопки включения 3D Vision, переключения режимов работы (от High Performance до Battery Saving) и отключения тачпада. Имеется две кнопки включения питания: более крупная загружает Windows 7, а маленькая активирует Express Gate. Последняя - фирменная операционная система в миниатюре. Быстро грузится и позволяет выходить в Интернет, воспроизводить музыку, смотреть фотографии.

Над дисплеем есть камера с 2-мегапиксельным сенсором, а в системе уже предустановлено ПО, в том числе ASUS SmartLogon для идентификации пользователя с помощью камеры. Спереди у ноутбука есть кардридер, два динамика, переключатель режимов работы модуля беспроводной связи, индикаторы работы Bluetooth и Wi-Fi. С левого бока доступны порты D-SUB (VGA), IEEE-1394, eSATA, HDMI и два USB. Здесь же выходит наружу воздух из системы охлаждения. Справа есть три звуковых разъёма, ещё пара USB и оптический привод. На задней панели около аккумулятора – штекер для блока питания и сетевой разъем для витой пары. По размерам и весу ноутбук субъективно невелик; его вполне можно положить на колени во время просмотра фильмов на диване.



Сергей Плотников

Мама – не горюй!

Тестирование материнских плат для процессоров AMD

Компания AMD продолжает штамповать новые процессоры. Проверенную архитектуру K10 берут и видоизменяют как хотят, а потому поклонники данной фирмы могут выбрать что-то свое. Хочешь – покупай «камни» семейства Phenom II, а хочешь – семейства Athlon II. В любом случае останешься доволен, ибо последние процессоры AMD за свою цену выглядят достаточно неплохо.
Но каким бы богатым ни был ассортимент «микродевайсеров», потребуется, пожалуй, главная составляющая игрового ПК – материнская плата. Стоп, а почему сразу игрового? Уверен, что среди наших читателей присутствуют и любители мультимедиа, и отъявленные энтузиасты, для которых оверклокинг – не просто заморское слово. В любом случае, представленные сегодня девайсы смогут угодить любому читателю, чей пристальный взгляд уже давно направлен на продукцию AMD.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
3.2 ГГц, AMD Phenom II X2 555

Оперативная память:
2x 2 Гбайт, Corsair XMS3 TW3X4G1333C9A

Жесткий диск:
1.5 Тбайт, Seagate Barracuda ST31500341AS

Видеокарта:
512 Мбайт, ATI Radeon HD 5670

Процессорный кулер:
Noctua NH-D14

Блок питания, Вт:
1000, ZALMAN ZM1000-HP

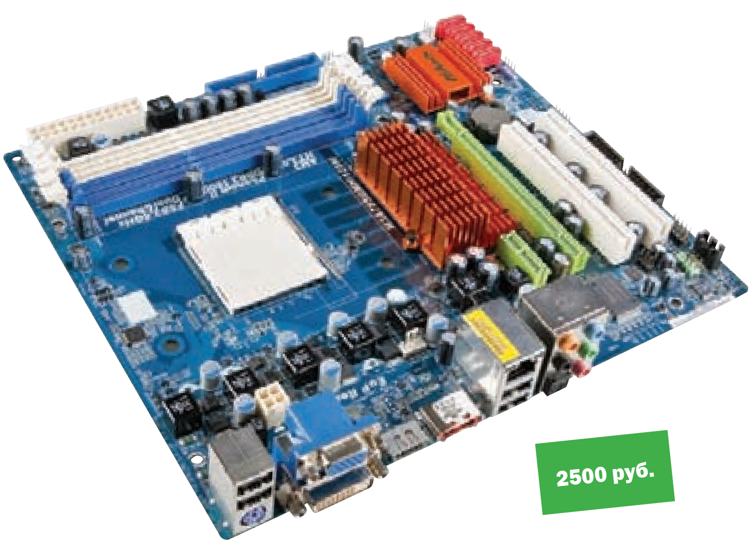
Операционная система:
Windows XP Professional SP3

Методика тестирования

Испытание каждой материнской платы проходило в несколько этапов. На самом первом производился тщательный осмотр устройства, дабы выявить помарки в разводке компонентов системы. Конечно, сборка компьютера для большинства пользователей – дело одноразовое, но собственные нервы дороже. В оправдание же компаниям-изготовителям хочется отметить, что на сегодняшний день практически создан эталон материнской платы. Каждый элемент находится на своем месте и не конфликтует с остальными соседями.

После осмотра на профпригодность собирался тестовый стенд, состав которого вы, скорее всего, уже изучили. Большинство «мам» в своих BIOS'ах обладают вкладками, отвечающими за разгон, а потому было бы неплохо проверить возможности подопытных по данному вопросу. Во-первых, халявные частоты увеличат производительность системы. Во-вторых, эти нагрузки покажут нам, насколько стабильно работает устройство. А в-третьих мы проверим, качественно ли распаяны элементы питания и грамотно ли продумана система охлаждения на базе металлических радиаторов. По-умолчанию частота BCLK всех AM3-плат установлена на значении 200 МГц. Естественно с подобающими настройками BIOS'а никто не запрещает повысить данный параметр. Например, процессор AMD Phenom II X2 555 работает на номинальной частоте 3200 МГц, полученной путем умножения коэффициента x16 на опорную частоту 200 МГц. Значения в районе 280 МГц и выше говорят о хорошем разгонном потенциале платы. Но с воздушным охлаждением тяжело заставить работать «камень» на 4480 МГц. Поэтому максимальное значение BCLK достигалось путем понижения множителя CPU до x10-единиц. Далее на десять минут запускался тест LinX, в случае прохождения которого можно говорить о стабильной работе материнской платы. Узнав разгонный потенциал текстолитовых красавиц, мы проводили ряд тестов на основе бенчмарков SuperPi Mod 1.5 XS, wPrime 2.00 и WinRAR 3.9.

Стоит заметить, что ряд устройств обладает встроенным графическим ядром. Технологии AMD за последнее время далеко шагнули вперед, а потому платы на основе американских чипсетов не перегреваются. Ну а про силу интегрированного видео говорилось уже неоднократно.



2500 руб.

ASRock M3A785GMH/128M

В сегодняшнем тестировании присутствуют только две платы форм-фактора mATX – ASRock M3A785GMH/128M – одна их них. Поклонники крохотных системных блоков приятно удивятся практически идеальной разводке героини этих строк. Даже после установки массивной видеокарты, за исключением слота PCI, ни один интерфейс не будет потревожен.

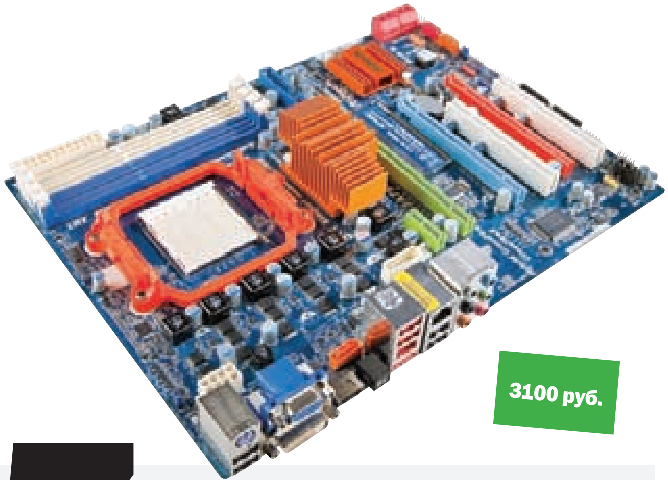
Правда, стоит ли вообще тратить кровные на покупку адаптера? Во-первых, ASRock M3A785GMH/128M обладает встроенным видеочипом ATI Radeon HD 4200. А во-вторых, для мультимедиа-центра наличие еще одного обогревателя с шумным кулером на борту, потребляющиего немало электроэнергии, скажется не лучшим образом на работе системы.

В любом случае выбирать вам, и если вы все-таки собрались соорудить мощный игровой ПК, то стоит обратить внимание на производительность ASRock M3A785GMH/128M. Бенчмарки продемонстрировали, что она находится на достаточно низком уровне. Во всех тестах наша подопытная «мама» продемонстрировала худший результат. Видимо, важную роль в достижении столь низких показателей сыграли бюджетный набор логики AMD 785G и дешевые элементы питания. Поднять частоту шины выше стабильных 265 МГц нам так и не удалось. Хотя и такого разгона BCLK может хватить для увеличения общей производительности системы.

6

\+ миниатюрный форм-фактор, качественная разводка платы, низкая стоимость

– низкий разгонный потенциал, дешевые конденсаторы



3100 руб.

7

+ качественная разводка платы, богатый функционал

– низкий разгонный потенциал

ASRock M3A790GXH/128M

А вот другая плата от тайваньских мастеров, ASRock M3A790GXH/128M, порадовала нас более высокими результатами. Разгонный потенциал устройства также оказался на порядок лучше. Да и возможности построения массива из видеокарт значительно расширились: на синем текстолите девайса присутствуют три интерфейса PCI Express x16 зеленого, голубого и красного цветов. Данная палитра пластиковых зажимов выбрана неспроста, ибо в режиме ATI CrossFire X первый и второй порты, выделенные для графики, будут работать в режиме x8, а третий (самый нижний) – только x4. Но вот установка трех канадских адаптеров перекроет кислород практически всем оставшимся слотам расширения за исключением единственного PCI Express x1. В остальном же разводка платы выполнена идеально.

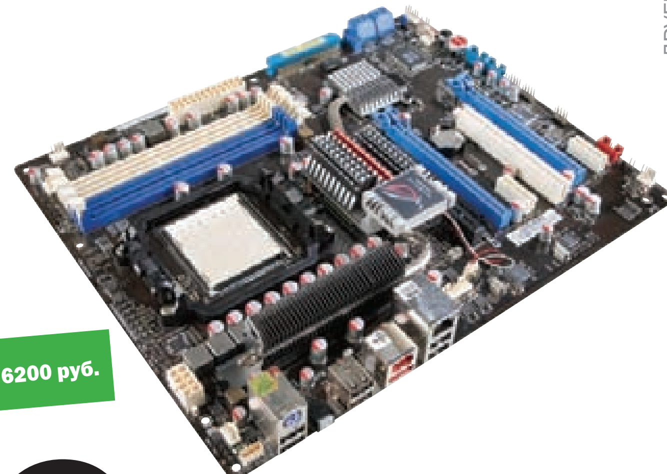
Вернемся к производительности. С одной стороны, достижение 275 МГц по опорной частоте, мягко говоря, не является рекордным показателем. Остальные платы форм-фактора ATX продемонстрировали куда больший консенсус с оверклоком. Но если обратить внимание на стоимость ASRock M3A790GXH/128M, то данный «кусочек» текстолита поможет создать производительную игровую систему за относительно небольшие деньги.

ASUS Crosshair III Formula

По большому счету, ASUS Crosshair III Formula также заслужила приза редакции, но он у нас один. Плата обладает сравнимым с MSI 790FX-GD70 разгонным потенциалом. Только вот 295 МГц – это все-таки не 300.

Примечательно, что модель от ASUS основана на чипсете AMD 790FX. Но графических портов у нашей «формулы» всего два. По идее, материнская плата с топовым набором логики обязана иметь четыре подобных интерфейса, но инженеры тайваньской компании считают по-другому. Это их право, тем более что за счет использования, например, дуэта ATI Radeon HD 5970 можно собрать систему с колоссальным запасом вычислительной мощи. В таком случае придется пожертвовать нижестоящими интерфейсами PCI Express x1.

Стоит отметить, что все «формулы» от ASUS снабжаются кнопками управления, дискретной звуковой картой производства компании Creative и достаточно интересным приспособлением LCD Poster. С его помощью можно манипулировать частотой вращения вентиляторов, и уже из-под операционной системы регулировать настройки питания, а также опорную частоту материнской платы. Наверное, за счет этих дополнений конечная стоимость устройства и оказалась выше, чем у остальных подопытных.



6200 руб.

9

+ высокая производительность, качественная разводка платы, наличие внешних кнопок power, reset, clear CMOS, дискретная звуковая карта, LCD Poster

– высокая стоимость



3700 руб.

7

+ миниатюрный форм-фактор, качественная разводка платы

– низкий разгонный потенциал

Foxconn Cinema II Deluxe

Компания Foxconn достаточно известна на российском рынке компьютерной техники. Причем ее продукты зачастую заполняют все ценовые ниши. Если покопаться на официальном сайте разработчиков, то можно найти множество материнских плат, как для офисных дешевых машинок, так и для серьезных геймерских систем. Сегодня в нашем тестировании Foxconn пытается угодить любителям мультимедиа, выпустив устройства серии Digital Life в миниатюрном форм-факторе mATX. Так, семейство Foxconn Cinema поддерживает оперативную память DDR2, в то время как модели из Foxconn Cinema II допускают размещение до 16 Гбайт «мозгов» формата DDR3.

Основой будущего мультимедиа-центра является чипсет AMD 785G. А это значит, что можно самостоятельно выбрать, использовать ли встроенный адаптер ATI Radeon HD 4200 или установить в слот PCI Express x16 более производительную видеокарту. Правда, со вторым нижним портом PCI Express x1 в данном случае придется распрощаться. Графический адаптер элементарно перекроет его. В остальном проблем с разводкой «мамы» не возникнет.

При желании вы можете побаловать себя не только производительной видеокартой, но и разгоном процессора. Благо BIOS платы Foxconn Cinema II Premium, конечно, не изобилует оверклокерскими вкладками, но после недолгих манипуляций позволил поднять опорную частоту до стабильных 267 МГц.

Gigabyte GA-MA785GT-UD3H

Еще одна интересная плата получилась у Gigabyte. Модель GA-MA785GT-UD3H наделили чипсетом AMD 785G, разговор о котором велся сегодня неоднократно. Плата имеет два порта PCI Express x16, работающих вместе по системе x16+x4. Если использовать второй адаптер, то его конец перекроет два слота SATA. В остальном компоненты Gigabyte GA-MA785GT-UD3H разведены прекрасно.

Порадовал и разгонный потенциал устройства. Пусть BIOS девайса не обладает большим набором оверклокерских фишек, все равно нам удалось поднять шину до 280 МГц. Такой же результат продемонстрировала плата MSI 790GX-G65. Для платы стоимостью до трех тысяч рублей – это превосходный результат! А потому Gigabyte GA-MA785GT-UD3H станет отличной «мамой», приютившей остальные комплектующие геймерского компьютера. Как всегда, тайваньские инженеры радуют нас своими качественными, недорогими решениями.



9

\+ высокая производительность, низкая стоимость

– недостатки в разводке платы



9

\+ высокая производительность, качественная разводка платы, наличие внешних кнопок power, reset, clear CMOS, поддержка USB 3.0 и SATA 6 Гбит/с

– высокая стоимость

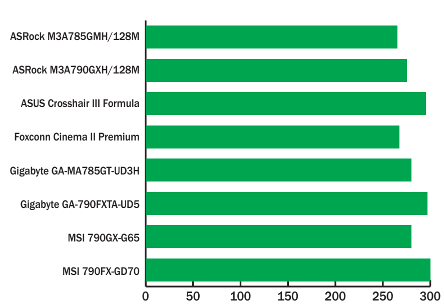
Gigabyte GA-790FXTA-UD5

Среди других чудесных материнских плат Gigabyte GA-790FXTA-UD5 не затерялась. И даже больше. Данное устройство единственное в сегодняшнем тесте, которое обладает новейшими стандартами USB 3.0, SATA 3 и USB Power 3x, объединенными в одну технологию 333 Onboard Acceleration. Придет время, и практически все материнские платы оснастятся данными фичами. Как всегда, за надежность устройств Gigabyte отвечают гора японских конденсаторов, ферритных дросселей и полевых МОР-транзисторов. Скажем за это спасибо технологии Ultra Durable 3.

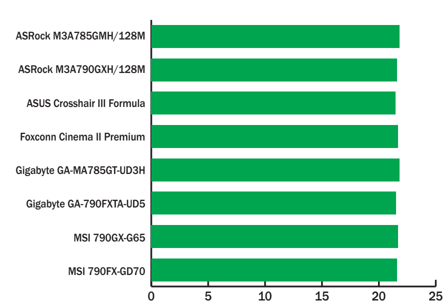
За производительность Gigabyte GA-790FXTA-UD5 скажем спасибо хорошо знакомому набору логики AMD 790FX. В зависимости от сложности массива CrossFire X из видеокарт ATI Radeon слоты PCI Express x16 могут работать либо по схеме x16+x16, либо по схеме x16+x8+x8. Южный же мост SB750 берет на себя поддержку шин USB, PCI, HD Audio, RAID 0/1/5/10 и JBOD, а также шести коннекторов SATA 3 Гбит/с.

На фоне такого функционала не затерялась и разгонная производительность платы. В итоге Gigabyte GA-790FXTA-UD5 не хватило всего 3 МГц, чтобы опередить MSI 790FX-GD70. А потому данный девайс заслуживает исключительно положительных эпитетов.

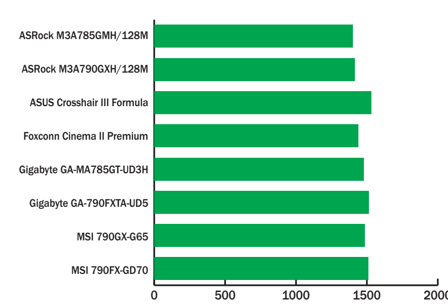
Максимальная частота BCLK, МГц



SuperPi Mod 1.5 XS 1M, сек



WinRAR 3.9, кбайт/с



	ASRock M3A785GMH/128M	ASRock M3A790GXH/128M	ASUS Crosshair III Formula	Foxconn Cinema II Deluxe
Сокет	AM3	AM3	AM3	AM3
Чипсет	AMD 785G	AMD 790GX	AMD 790FX	AMD 785G
Память DDR3, МГц	800-1600	800-1600	1066-1600	1066-1600
Слоты расширения	PCI Express x16, PCI Express x1, 2x PCI	3x PCI Express x16, PCI Express x1, 2x PCI	2x PCI Express x16, 3x PCI Express x1, PCI	PCI Express x16, 2x PCI Express x1, PCI
Дисковые контроллеры	5x SATA 3 Гбит/с, IDE, FDD	6x SATA 3 Гбит/с, IDE, FDD	5x SATA 3 Гбит/с, IDE	4x SATA 3 Гбит/с
Задняя панель	4x USB 2.0, D-Sub, DVI, HDMI, eSATA, SPDIF, RJ-45, PS/2	6x USB 2.0, FireWire, D-Sub, DVI, HDMI, SPDIF, eSATA, RJ-45, PS/2	6x USB 2.0, FireWire, eSATA, RJ-45, PS/2	6x USB 2.0, 2x FireWire, D-Sub, DVI, HDMI, SPDIF, RJ-45, PS/2
Форм-фактор, мм	244x218, mATX	305x244, ATX	305x245, ATX	244x244, mATX

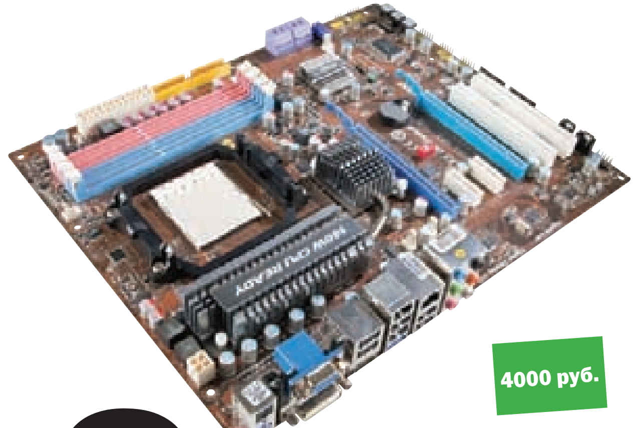
MSI 790GX-G65

Достаточно непривычно видеть материнскую плату коричневого цвета. Подобным текстолитом ранее награждались практически все устройства, а сегодня только и видишь прямоугольники, переливающиеся всеми цветами радуги. А потому на фоне всех сегодняшних участников MSI 790GX-G65 выглядит достаточно оригинально.

Сердцем девайса является набор логики AMD 790GX. У микростаровской платы распаяно всего два слота PCI Express x16. Следовательно, графические карты будут работать в режимах x16/x0, либо x8/x8. Достаточно, чтобы соорудить производительный массив ATI CrossFire X. Видимо, поэтому инженеры MSI снабдили свое детище удвоенными слотами PCI Express x1 и PCI. Большие видеокарты хоть и прикроют по одному из них, но не заденут оставшиеся. На наш взгляд, данный ход является одним из самых оптимальных.

Любителям открытых стендов понравится размещение в правом нижнем углу платы кнопок управления компьютером. Только вот клавишу Clear CMOS лучше бы разместить на задней панели во избежание всевозможных комичных ситуаций. В процессе разгона, не обращая на них особого внимания, можно элементарно перепутать кнопки и, например, вместо перезагрузки стереть все настройки BIOS'a.

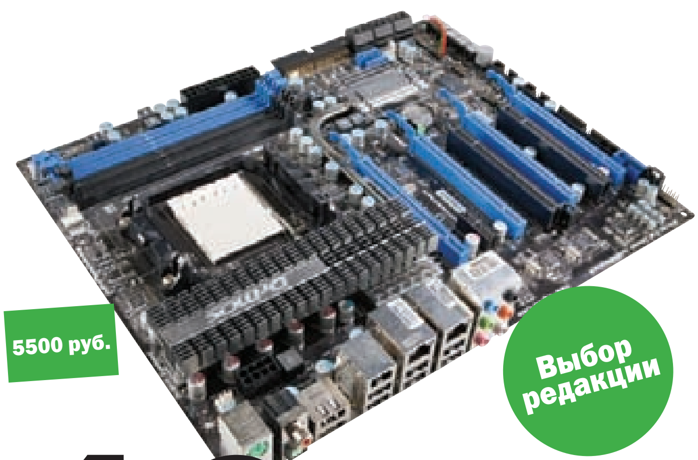
Что касается результатов тестирования материнской платы, то они оказались на достаточно приличном уровне. С опорной частотой 280 МГц уже можно покорять серьезные вершины.



8

\+ высокая производительность, качественная разводка платы, наличие внешних кнопок Power, Reset, Clear CMOS

– не обнаружено



10

\+ высокая производительность, качественная разводка платы, наличие кнопок Power, Reset, Clear CMOS

– не обнаружено

MSI 790FX-GD70

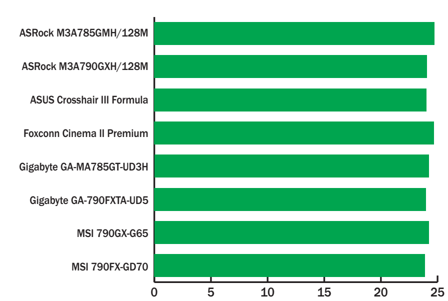
А вот плата MSI 790FX-GD70 выполнена в довольно брутальном черном цвете. Да еще с применением радиаторов с металлическим отблеском и синих слотов расширения. Маркетологи поработали на славу.

Сразу же бросаются в глаза 4 порта PCI Express x16. Все благодаря набору логики AMD 790FX – самому производительному на данный момент в линейке AMD. Северный мост наделен суммарно 38 линиями PCI Express, разделяющимися под графику по схеме x16+x16 или x8+x8+x8+x8 в зависимости от количества видеокарт в массиве ATI CrossFire X.

В связи с таким богатым графическим арсеналом возникают и проблемы по разводке платы. Во-первых, адаптеры с двухслотовым охлаждением перекроют имеющиеся интерфейсы PCI Express x1 и PCI. Во-вторых, защелки разъемов DIMM также будут конфликтовать с видеокартой. Наконец, в случае использования четырех акселераторов толку от кнопок Power/Reset не будет.

А ведь штука-то при разгоне полезная! Вот и к эргономичному дизайну MSI 790FX-GD70 прибавилась высокая производительность. Даже больше: самая высокая среди сегодняшних материнских плат. После непродолжительного шаманства в богатом на всевозможные функции BIOS'е (меню Cell) удалось выжать по частоте BCLK 300 МГц! В общем, данное устройство заслужило наш выбор – «Выбор редакции».

wPrime 2.00 32M, сек



Выводы

В результате получилась достаточно интересная картина. В борьбе за приз «Выбор редакции» четко выделились три платы: Gigabyte GA-790FXTA-UD5, ASUS Crosshair III Formula и MSI 790FX-GD70. Все они обладают рядом достоинств, среди которых преобладает гипервысокая производительность. Было достаточно тяжело выбрать лучшую, но ей стала плата MSI 790FX-GD70.

Самой же рациональной покупкой станет приобретение материнской платы Gigabyte GA-MA785GT-UD3H. Хотя конкуренты в лице MSI 790GX-G65 и ASRock M3A790GXH/128M выглядят не менее достойно.

Gigabyte GA-MA785GT-UD3H	Gigabyte GA-790FXTA-UD5	MSI 790GX-G65	MSI 790FX-GD70
AM3	AM3	AM3	AM3
AMD 785G	AMD 790FX	AMD 790GX	AMD 790FX
1066-1800	1066-1866	800-1600	800-2133
2x PCI Express x16, 3x PCI Express x1, 2x PCI	3x PCI Express x16 2.0, PCI Express x1 2.0, 3x PCI	2x PCI Express x16, 2x PCI Express x1, 2x PCI	4x PCI Express x16, PCI Express x1, 2x PCI
6x SATA 3 Гбит/с, IDE, FDD	2x SATA 6 Гбит/с, 6x SATA 3 Гбит/с, IDE, FDD	5x SATA 3 Гбит/с, IDE, FDD	8x SATA 3 Гбит/с, IDE, FDD
6x USB 2.0, FireWire, D-Sub, DVI, HDMI, RJ-45, PS/2, SPDIF	2x USB 3.0, 4x USB 2.0, 2x eSATA/USB, 2x FireWire, 2x RJ-45, 2x PS/2, 2x SPDIF (оптический и коаксильный)	6x USB 2.0, D-Sub, DVI, HDMI, eSATA, SPDIF, RJ-45, PS/2	7x USB 2.0, eSATA/USB, 2x RJ-45, 2x PS/2, 2x SPDIF(оптический и коаксильный)
305x229, ATX	305x244, ATX	304x245, ATX	304x245, ATX

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

God of War III



8.5

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский издатель:
SCEE
Разработчик:
SCEA Santa Monica

Зрелищный приключенческий боевик, где две трети времени надо отрубать головы и отпиливать ноги, а еще треть – прыгать с уступа на уступ и думать головой. Удачный перенос цикла God of War на платформу нового поколения!

Just Cause 2



9.0

Платформа:
PC, PlayStation, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель:
ND Games (PC)/
ND Видеоигры (консоли)
Разработчик:
Avalanche Studios

Немного сюжетных миссий, много побочных и под четыре сотни заданий по захвату поселений. Свобода передвижения в Just Cause 2 такова, что куда бы ни пошел или полетел игрок, он везде найдет чем заняться.

Heavy Rain



10

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
adventure.interactive_movie
Зарубежный издатель:
Sony
Российский издатель:
Sony
Разработчик:
Quantum Dream

Эффект поразителен. Вы быстро забываете о том, что это всего лишь игра, а люди по ту сторону экрана – выдуманные. Heavy Rain, как неизлечимый психовирус, бесцеремонно влезает в душу и настраивает обратную связь.

Bayonetta



10

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.third-person
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Platinum Games

Еще никто не воспевал в играх женскую сексуальность так, как Хидеки Камия. Невероятный, то и дело переворачивающийся вверх тормашками мир, замечательная боевая система и такая героиня – пальчики оближешь!

130 Retroactive

После долгого отсутствия на страницы журнала снова пробралась рубрика «Ретро». Это даже не совсем возвращение, скорее «перезагрузка»: изменился формат и идеология.

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:
Выпуск 57:
Правда и выдумки, с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



Сейчас вот переигрывали God of War III, и родился вопрос. Вот есть много разных красивых сцен о том, как Кратос убивает врагов. И рядовых противников, и мидбоссов, и богов олимпийских. Отрывает руки-ноги, вспарывает живот, протыкает мечом. Но вот когда убивают Кратоса, то он падает на землю, экран темнеет, появляется надпись «вас убили, ха-ха-ха», и все. Никаких кровавых подробностей. Отсюда вопрос: ПОЧЕМУ?

СТАТУС: Оранжевый **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** StarCraft II

Артём «cg» Шорохов



В России наконец принялись издавать легендарную мангу Dragon Ball! Наталья это дело как-то прочухала и прикупила книжечку. Читали с интересом, хохотом, слезами на глазах – вот это я понимаю, приключения! Заметил за собой: чем старше становлюсь, тем больше нравится творчество Акиры Ториямы, давно уже заглядываюсь на коробочку с Blue Dragon Plus… Вот дойдут руки – обязательно куплю!

СТАТУС: Бодёр как бобёр! **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Mass Effect 2, Patchwork Heroes

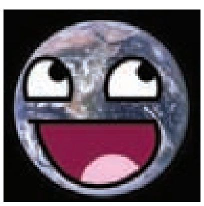
Наталья Одинцова



Искусители из онлайнового магазина фигурок (http://1999.co.jp/eng) прислали еженедельную рассылку про новые релизы. Как я увидела очередную статуэтку Айгис из Persona 3, так и не выдержала. Мало того, что сама героиня хорошо получилась, так еще и Персону ее сделали! Интересно, Atlus на E3 привезет хотя бы трейлер Persona 5?

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Resonance of Fate, Nier

Сергей «TD» Цилюрик



Люблю ездить по миру, смотреть на разные города и страны. В прошлом году исколесил значительную часть Европы, в этом амбиции поубавились: планирую посмотреть на Беларусь и Золотое Кольцо. Открою сезон путешествий первомайской поездкой в Киев, а там посмотрю уже, как получится. Хотя, думаю, с Крымом ничего из средней полосы не сравнится – слишком уж он хорош.

СТАТУС: путешественник **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Metroid Fusion

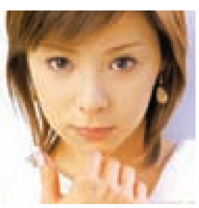
Александр Солярский



На столе ровной стопкой лежат несколько свежих игр. Среди них есть и пройденные лишь наполовину, и только начатые, и еще даже не распечатанные. Когда можно наконец-то сменить ботинки на толстой подошве на кеды, а куртку – на легкую кофту, становится не до игр. Да и на работу, если честно, смотришь уже без нужного запала, но это «тс-с-с, только между нами». А пока пойду, гляну новую серию Durarara!!

СТАТУС: Руки в брюки **СЕЙЧАС НЕ ДЕЛАЕТ:** ничего

Денис «Spaceman» Никишин



У нас такая очаровательная заместительница главного редактора… А за спиной у меня сидит безумно стройная помощница директора по развитию… Моя старая фаворитка из рекламного отдела щеголяет в потрясающем платье… А наша новая режиссер видеомонтажа покрасилась в предельно розовый цвет… Весна :3 … И лишь Кигури заплела чудовищные тентакли >:-E … А Шорохов вообще женат. Для него жизнь кончена…

СТАТУС: Директор всех ниндзей **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Tekken 6

Илья Ченцов



Тех, кому в играх Amanita Design нравится прежде всего художественный стиль, наверняка обрадует известие о том, что Якуб Дворский принял участие в работе над полнометражным фильмом Яна Сверака Kuky se vraci о приключениях плюшевого медвежонка-потеряшки в волшебном лесу. Когда картина выйдет в России, к сожалению, пока неизвестно, а в Чехии премьера назначена на 20 мая. Трейлер ищите на нашем диске!

СТАТУС: Разумный корнеплод **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Outcast

Евгений Закиров



Вспомнил вдруг, что из всех комиксов Marvel мне запомнились только сюжеты Fantastic Four. Уж не знаю почему, но отлично помню всю эту чехарду с параллельными вселенными и несколькими Галактусами. Вспомнил – и сразу перечитать захотелось. Сделал заказ на сборники старых комиксов на Amazon.com, купил наши обобщенные выпуски (4 тома продаются) и два фильма на Blu-ray. Готовлюсь наслаждаться!

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Pokemon SoulSilver, Dead or Alive Paradise

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE

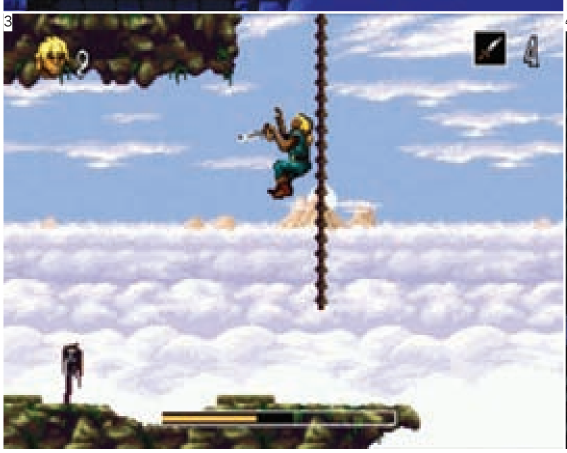
ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



ТЕКСТ
Святослав Торик







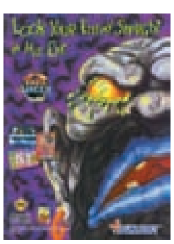


1: Это не Смерть, это у них так призрак погибшего моряка обозначается. Но все равно страшненько.

2: На ум приходит сразу все: от «Скалолаза» до «Сердец трех».

3: Редко проявляющийся, но все равно смешной глюк.

4: А за окном все льет и льет проклятый дождь!!!



› Pirates of Dark Water

Замечательный мужик меня вывез в Геленджик!

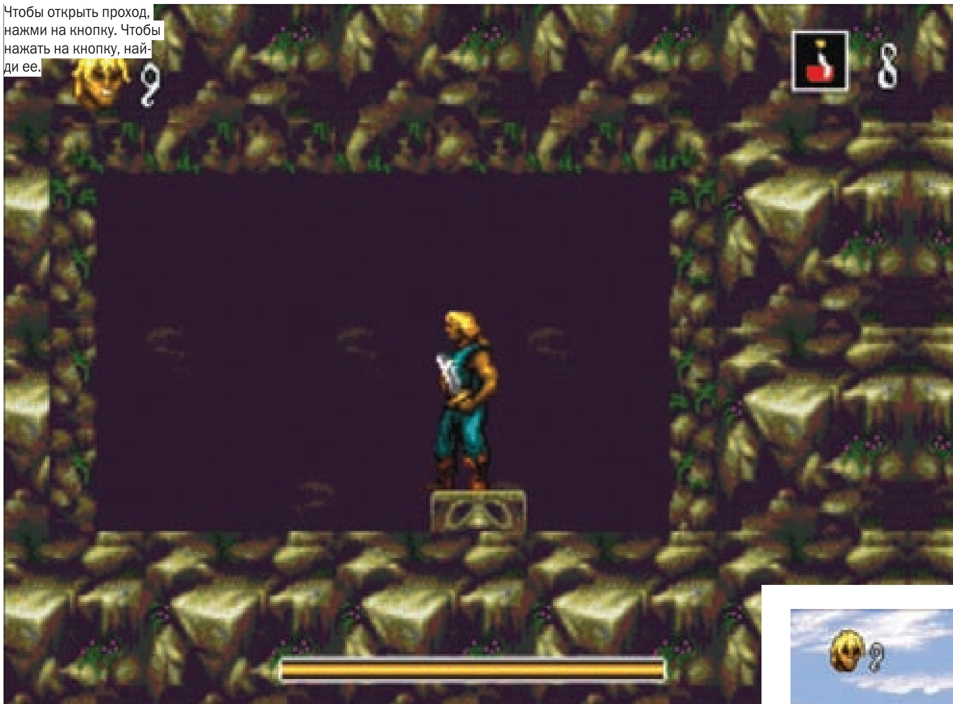
Как сейчас помню: каждый платформер, который попадал мне в руки в начале девяностых, казался очень крутым. Это сейчас, если подумать, нет ничего выдающегося в том, чтобы какой-нибудь синий ежик или человечек бежал слева направо, подпрыгивал, рубил мечом – и так до самого до босса. А тогда все было серьезно: каждый уровень представлялся целым миром, который нужно было облазать и обсмотреть по полной программе. Те, кто с придыханием говорят сегодня о «вертикальном геймплее», скорее всего не видели платформеров шестнадцатибитной эры.

Игра Pirates of Dark Water (версия для Sega Mega Drive) для кого-то (в основном для американцев) – очередная игрушка по лицензии, едва тянущая на 6/10, а для кого-то – удивительный мир с летающими обезьянами, жуткими папуасами и пиратами-инвалидами. Мультипликационный сериал Pirates of Dark Water в наших палестинах на тот момент доступен не был. Да он и не нужен на самом деле – в игре была короткая, но вменяемая заставка с представлением главных героев и введением в ситуацию, а периодически встречаемые NPC баловали монологами с кратким ликбезом по текущей политической обстановке.

Не могу не отвлечься на описание мира под названием Мер (Mer – то есть вот буквально «море» по-французски). Он казался необычным и вполне правдоподобным – в перерывах между приключениями показывали карту, на которой в какой-то момент даже предлагалось выбрать следующий уровень. Мало какая разработка могла похвастаться более или менее цельной презентацией игровой вселенной, так что для кого-то Мер становился в определенном плане ближе, чем район через дорогу. Более того, в Pirates of Dark Water декорации замечательно передавали настроение. Многослойные задние фоны отлично сочетались с авансценой, на которой разворачивалось действие: пальмы и песок подчеркивали убогость домишек папуасов с острова Бобо, грозовой ливень в порту выгодно отделял тьму от фонарей (на свет летела опасная мошкара!), а эпизод на корабле «Вихрь» (Maelstrom)

ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1994
Жанр:
action.adventure
Издатель:
Sunsoft of America
Разработчик:
Iguana Entertainment
Платформа:
Mega Drive



Чтобы открыть проход, нажми на кнопку. Чтобы нажать на кнопку, найди ее.

Альтернативно одаренная платформа

В отличие от версии для Mega Drive, Pirates of Dark Water для SNES обернулась совсем не прекрасным лебедем. Она тоже сделана по лицензии, но уже другими людьми. Решительно непонятно, почему Sunsoft решила разместить два заказа вместо одного – портировать игру всяко дешевле, чем отдавать ее в параллельную разработку. В свое время мне не довелось поиграть в SNES-версию, и я очень рад этому факту – очередной клон медленного и печального Final Fight мог не на шутку расстроить мою тонкую душевную организацию. Несмотря на хорошее графическое оформление и более жестокую атмосферу (а тяжелая музыка только поддавала жару), чем в версии для Mega Drive, он мог заинтересовать только страдающих бессонницей и наличием лишнего времени.

сопоставим, пожалуй, с аналогичным ползаньем по пиратскому кораблю из Donkey Kong Country 2. Даже для 16-бит это был серьезный прорыв, а для платформы Mega Drive, которая в техническом плане несколько хуже SNES, игра вообще стала в один ряд с такими вершинами дизайнерской мысли, как Comix Zone и Ecco the Dolphin.

Так вот, о летающих обезьянах. Главный герой Рен (без Стимпи) недавно потерял отца. Папенька когда-то правил царством Октопон, но в результате мятежа был вынужден отречься от трона, а проведя семнадцать лет в неволе на борту пиратского корабля, и вовсе ушел в мир иной. Его сына еще в несознательном возрасте передали на воспитание смотрителю маяка. Впоследствии мальчик подрос, начал играть в орлянку, связался с пиратами и вступил на скользкую дорожку. В какой-то момент ему раскрывают Истину, он попадает в плен, совершает побег и с двумя компаньонами Тулой и Йозом отправляется на поиски Сокровищ власти (Treasures of Rule), с помощью которых царство Октопон снова будет процветать, а наследник вернет себе законный трон. Пиратам становится известно о замыслах Рена, и они начинают рыть землю и баламутить воду в поисках тех же сокровищ. Благородный порыв обеих партий слегка остужает субстанция под названием Dark Water (которую мы, дети девяностых, прозвали «прыгающей нефтью»). Она вроде как взялась из глубин планеты и собирается пожрать весь Мер. Но понимают это единицы, потому что население в основном занимается либо торговлей, либо пиратством, а проблемы окружающей среды им глубоко по барабану. Есть, правда, отдельная каста экомансеров – те настолько встревожены надвигающимся апокалипсисом, что готовы каждого попавшего им в руки путешественника замучить своими «зелеными» рассказами. Поэтому их никто не слушает, а зря.

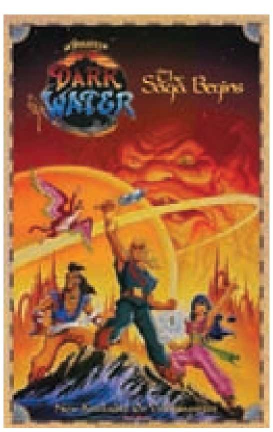
Вот в такой нелегкой боевой обстановке нашему некоронованному принцу предстоит восстановить роялистский порядок в подотчетном государстве (которое на момент повествования лежит в хайтековых руинах – см. первые кадры мультсериала, я тоже слегка прифигел).

На все четыре стороны

Сразу провожу демаркационную линию и вешаю знак «Осторожно, эксплоринг!». В отличие от Sonic «100 колец – жизнь» The Hedgehog, Strider и прочих Gunstar Heroes, наш сегодняшний ретро-пациент буквально вынуждал игрока забраться в каждый укромный уголок, чтобы найти очередной ключ и потоптаться по кнопке-триггеру. И если к концу уровня местный NPC встречал героя радостной улыбкой и словами «Ты принес мне 5 золотых монет? Нет? Ну так иди и ищи их!», значит, где-то все еще лежит невскрытый сундук или неразбитая ваза. Не-не-не, никакой скукоты и «да сколько ж можно». Все почестному, пропустил – иди назад и наверстывай. И, кстати, следовало благодарить



Вверху: Тула в двойном прыжке часто становилась объектом сравнения с Шеймус Аран (она же – Самус Аран). Но у нас на картинке Рен, извините.



Припадая к источнику

У оригинального мультипликационного сериала Pirates of Dark Water судьба не из легких. Пробный шар из пяти серий вбросили на канал ABC в феврале 1991-го. Аудитория мгновенно разделилась на две неравные части: большинство восприняло сериал равнодушно, меньшая часть телезрителей влюбилась в «Пиратов» с первой же серии. На второй лагерь сработала махина Marvel Comics, издавшая в ноябре того же года девять выпусков «иллюстрированных новелл», охватывающих события мультсериала плюс немного сверху. Также не остались без своей прибыли и гиганты пластмассовой индустрии – в продажу поступили фигурки девяти персонажей, включая корабль «Гнев», но почему-то без Тулы (а это единственная женщина во всем сериале, между прочим!). Однако звезда Pirates of Dark Water быстро закатилась: второй сезон показывали в рамках двухчасового мультипликационного попурри, а после 21-й серии, когда Рен вымутил восьмое из тринадцати сокровищ, сериал вообще закрыли. Официальная причина – дороговизна производства и неоднократный подрыв сроков сдачи.

В России «Пираты» не слишом известны. Несколько серий мультфильма показывали у меня в районе по местному «кабельному телевидению» году эдак в 1996-м, с полным дубляжом кривляющихся актеров от не к ночи будь помянутого «Екатеринбург Арт Home Video». Но, по всей видимости, закупили не весь сериал, потому что официальный перевод есть только к первому блоку (пять серий) и второму (еще восемь выпусков). Последние восемь серий потихоньку переводит и озвучивает группа энтузиастов – вроде неплохо получается, а найти результат их творчества можно на торрент-трекерах.

К слову, подробнее о сериале, сюжете, героях и прочем можно прочитать в рубрике «Кросс-формат» на странице 104.





Капитан Блот разводит в трюмах корабля Maelstrom каких-то чудовищ, которых он кормит жертвами разбоя и провинившимися пиратами. На палубе.

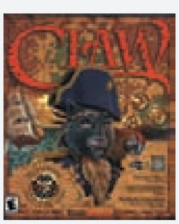
Вверху: Единственный уровень, который может быть либо четвертым, либо и пятым – в зависимости от выбора игрока. Лучше четвертым, чтобы откопать чудо-меч.

разработчиков за то, что секретные места вроде невидимых проходов в стене считаются именно секретками, и там по определению не может лежать ничего важного для прохождения. В конечном итоге вырабатывался отличный рефлекс: «развилка: проход вправо – скорее всего, там выход; отмечаем его на периферии сознания, а сами забираемся влево-вверх, там могут быть бонусы или ключи». В особо запущенных случаях оставалось просто взять тетрадку и нарисовать уровень во всех деталях: вот твердая поверхность, тут пропасти, здесь шипы, а там передвижные платформы. Все триггеры с монстрами отметить не удавалось, поэтому условно обозначались только боссы. Мой одноклассник, картограф-профессионал, мог одолжить (если суметь выпросить) картридж прямо с тетрадкой, в которой был запечатлен каждый уровень (а чего? их всего девять штук в «Пиратах»). Интересно, что в принципе все приключения занимали пару-тройку часов (на YouTube висит быстрое прохождение за сорок минут), но исследование каждого уровня могло здорово потрепать нервы, поэтому проще было записать пароль и на этом закруглиться. А в следующий раз – с новыми силами в новое приключение.

Играть предлагали за одного из трех героев: королевича Рена, экомансершу Тулу и туповатого пирата Йоза. Они полностью соответствовали тогдашним стандартам: девица двигалась побыстрее да половчее, но сражалась хуже всех; бугай отличался неповоротливостью, выносливостью и силой; наследник короны представлял собой среднее арифметическое плюс у него был меч, впоследствии превращавшийся в смерть-всему-живому-с-одного-удара. Инструментарий впечатлял – помимо меча в арсенале героя имелись метательные ножи, которые обладали примерно той же ценностью, что и сюрикены в Shinobi III: за редкими исключениями пользоваться ими неэффективно и неудобно, при этом их мало и все время жалко тратить. Еще иногда удавалось разжиться всякими банками-склянками. Они тоже были наперечет и поэтому пользоваться мы научились только «летательными» – с их помощью герой, подобно Сонику, сворачивался в позу эмбриона и стремительно перемещался по горизонтали. На некоторых уровнях, правда, это чревато ненамеренным падением

В ОСОБО ЗАПУЩЕННЫХ СЛУЧАЯХ ОСТАВАЛОСЬ ПРОСТО ВЗЯТЬ ТЕТРАДКУ И НАРИСОВАТЬ УРОВЕНЬ ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ: ВОТ ТВЕРДАЯ ПОВЕРХНОСТЬ, ТУТ ПРОПАСТИ, ЗДЕСЬ ШИПЫ, А ТАМ ПЕРЕДВИЖНЫЕ ПЛАТФОРМЫ.

Claw



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1997
Жанр:
platformer
Издатель:
Monolith
Разработчик:
Takarajimasha
Платформа:
PC

ТЕКСТ
Александр Щербаков

Хотя практически все используют название Captain Claw, официально игра называется просто Claw, одним словом. Сам был удивлен – всю жизнь использовал именно более ходовой вариант. У нас в стране, правда, многие с ней познакомились только в 2003 году, через шесть лет после оригинального релиза, когда русскую версию выпустил «Руссобит-М». В переводе она стала «Капитаном Клыком» и такой вариант тоже прижился. Как факт, разные люди называют игру кто «Капитаном Клыком», кто «Капитаном Когтем», кто Captain Claw, кто «игрой про кота-пирата».

Claw – очень милый платформер с замечательным, собственно, котом-пиратом в главной роли. Традиционная романтизированная история про морских разбойников, но с ключевым отличием – людей здесь нет, они заменены на животных. Положительный герой – капитан Натаниэль Джозеф Коготь, отрицательные – собаки и мыши. Ну, собственно, как оно и есть в реальной жизни, а не в творчестве голливудских собачатников, у которых если фильм про кошек и собак, то кошки обязательно негодяи.

Рецензии на Claw обычно варьировались от сдержанно-положительных до восторженных. Причем восторгались, как я понимаю, обычно люди, которые кроме PC ничего не видели. Разработка действительно очень приятная. Без разговоров, для PC – это действительно было круто. А если сравнивать с приставочными аналогами, выходившими в то время, – просто достойно, хотя и достаточно скромненько. Собственно, Claw – пример такого сугубо писишного подхода к жанру – причем как в плане геймплея, так и в плане левел-дизайна и графического исполнения. Даже разглядывая скриншоты, очень легко понять, для какой платформы эта игра. Ее можно поставить рядом с Jazz Jackrabbit – и это, на самом деле, комплимент – но рядом с какой-нибудь Donkey Kong Country она, разумеется, будет смотреться как бедный родственник. Бюджеты там, конечно, несопоставимы. Но и невозможно понять, почему многие уважаемые издания – вроде Avault – ставили игре пять из пяти, максимальный балл. Ну, только если не принимать во внимание тот самый фактор безрыбья и узколобость.

Вообще Claw – помимо главного персонажа и сеттинга с животными пиратами, а также по-идиотски реализованными спрыгиваниями с лестниц, – запоминался в первую очередь размерами уровней. Они реально здоровые, иногда бежишь и думаешь, когда оно уже закончится-то! Во вторую очередь обращаешь внимание на то, что игра абсолютно помешана на бессмысленном собирательстве монеток, камешков, крестиков, перстней и золотых черепов. Побрякушки раскиданы везде. Они висят в воздухе, валяются в ответвлениях на уровнях, выпадают из врагов, хранятся в контейнерах. В обычной игре это все сбивает с толку, не ясно, на кой черт оно все в таких нереальных, нездоровых количествах нужно. Зато обилие бижутерии приобретает смысл в многопользовательском режиме.

Claw прославилась не только тем, что это хорошая игра про кота-пирата, но и широко разрекламированным мультиплеером на 64 персоны. В который, кажется, никто никогда не играл. Но звучит внушительно, не находите? Предполагалось, что люди будут соревноваться в нескольких дисциплинах, вроде скоростного прохождения уровней или, собственно, кто больше соберет побрякушек. Идея отличная, и в случае с Claw это действительно интересно. Жаль, что я не встречал ни одного человека, который бы реально режим опробовал.


Приступ радикулита у босса – верный признак безопасного нападения.



в пропасть, зато если задеть врага (неважно, мечом или плечом), тот мгновенно отдаст богу душу.

По кнопке Start включался режим инвентаря – одна из опций позволяла вызвать летающего обезьяна, который вытаскивал бойца прямо посреди уровня, причем возвращал назад любого из трех по выбору. Правда, для запроса авиаподдержки требовалось найти штук пятнадцать дынь, от которых обезьян сюжетно тащился по полной программе. Еще можно было сожрать заранее припасенную куриную ножку, чтобы восстановить здоровье или выбрать склянку для последующего использования.

Также отмечу, что каждого персонажа обеспечили небольшой, но яркой биографией – спасибо мультфильму, из-за чего некоторые постфактум навешивали на игру ярлыки типа RPG (разумно организованный инвентарь тоже подкинул угля в топку чуши, но главное – это все-таки «отыгрыш роли»). Ересь беспощадная, разумеется – ну какая может быть RPG, если в ней нельзя сохраняться?

Найти и перепрятать

В противниках ходили всякие суровые уголовники – злобные дядьки с булавами и рыболовной сетью, например. Если герой попался в ловушку, приходилось часто-часто жать кнопку удара, чтобы выпутаться из западни. Еще бойцу досаждали крысы, летучие мыши, осы, лучники, метатели кинжалов, булыжники, пресловутая прыгающая нефть (неубиваемая, но быстро пропадающая прямо в воздухе) – полный набор, короче. А вот боссы были... никакими. Паттерн абсолютно каждого злобного пиратского капитана или боцмана укладывался в систему «прыжок-удар». С другой стороны, в конце сложного уровня последнее, что хочется делать, – умирать из-за того, что не смог найти safe spot в драке с боссом.

А вот к каждому обычному врагу следовало искать свой подход: одни гибли от двойного прыжка, другие уклонялись от любого удара, кроме поддевания снизу, третьих оказывалось безопаснее выносить с дальнего расстояния метательным ножом. Серьезной проблемой было то, что против-

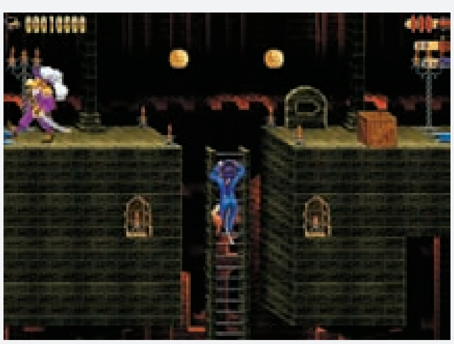
Вверху: Нет, до чего же все-таки красиво умели делать!

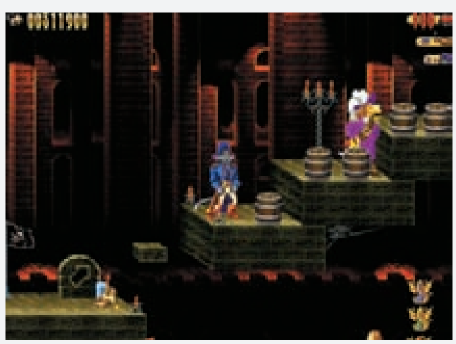
ник возрождался, стоило только отойти буквально на пару метров и вернуться. В обычном сайдскроллере типа Disney's Aladdin или World of Illusion это смотрелось нормально, но тут каждая проверка подозрительного тупика на проходимость означала лишнюю драку (которой, впрочем, удавалось избежать). Но это все ерунда по сравнению с действительно интересным дизайном уровней. Во второй половине игры я уже на автомате «ходил налево», отыскивая все ключи и активируя все нужные выключатели – по крайней мере, не помню, чтобы приходилось возвращаться назад после уровня с мостом.

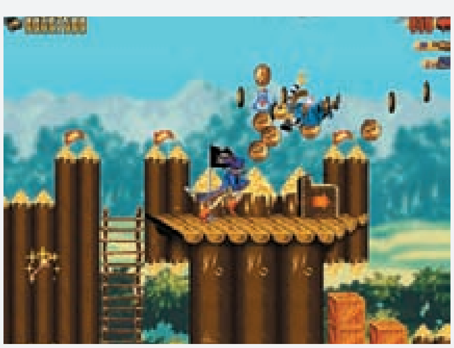
Кстати, о мосте. Каждый, кто проходил Pirates of Dark Water, даже если с тех пор прошло восемнадцать лет, наверняка его помнит. Во-первых, именно там лежала вторая половина меча, взяв которую Рен начинал убивать любого обычного врага с одного удара. А во-вторых, мост был уникальным уровнем с меняющейся высотой воды. Сейчас это кажется глупым, но тогда меня глубоко потрясла эта особенность: в какой-то момент на героя идет неминуемая волна-смерть – «от нее не убежать, от нее нельзя дышать» – но если спрятаться в башне, то выживешь! Это напоминало тот самый эпизод в «Аладдине», когда юный босяк нырял в окно катящейся по склону башни, чтобы его не вмяло в снег.

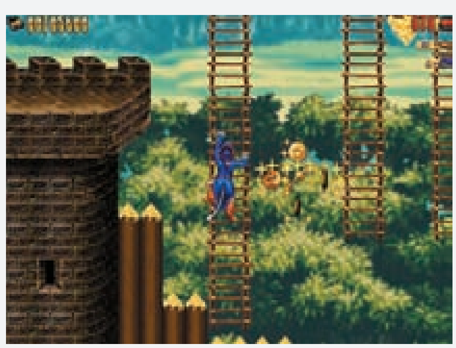
А вторая половина Андоруса? Шесть уровней терпеливо ведут игрока по классической траектории, выбрасывая его в точке старта слева и заканчивая приключение где-то далеко справа. Но вдруг бац! – таки извольте проследовать справа налево, молодой человек. Путаница не успела толком шокировать, потому что уже на следующем уровне все возвращалось на круги своя. Удивительное многообразие!

Не в последнюю очередь, кстати, благодаря лидеру проекта и геймдизайнеру Найджелу Куку. На его счету за годы работы в Sunsoft и Acclaim, также Aero the Acrobat (обе части), Zero the Kamikaze Squirrel (о, это такая отдельная история!) и абсолютно все выпуски сериала Turok (кроме версий для хэндхелдов). Такому автору надо памятник ставить, потому что придумать историю про летучую мышь, сбежавшую от карабаса-барабаса или игроизировать мультсериал – это одно, а напичкать игру комплексными, неоднозначными уровнями с хитрыми и опасными врагами – тут реально талант нужен.











Слева: И вот так вот рисовали задолго до этих ваших векторных flash-приложений!



Слева: Щербаков утверждает, что это «голденэкс такой миленький». А по-моему – снотворное.

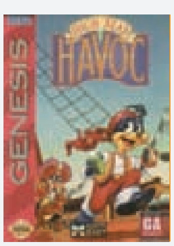
Таких теперь не делают

Нельзя, никак нельзя не взгрустнуть по поводу того, что этот прекрасный платформер остался в далеком прошлом. Да и не только он – даже какой-нибудь Super Mario World, если это не современный HD-римейк, кажется недостойным сегодняшнего дня. Ведь играя на эмуляторе, сложно заставить себя не сохраняться в опасных местах (что на «живой» приставке просто невозможно сделать), а проходить по-честному душит жаба и постоянный дефицит времени. А хороший платформер тем и хорош, что его хочется изучать вдоль и поперек, невзирая на враждебное игровое окружение и отсутствие сейвов.

Беда Pirates of Dark Water в том, что она сложна ровно в такой степени, чтобы потратить вечер-другой на доскональное изучение каждого уровня и равномерное прохождение. Но разве может современный геймер потратить целый вечер (а то и два!) на игру, выпущенную пятнадцать лет назад, причем не прибегая к «запрещенным приемам», вроде сейвов на эмуляторах? Даже мы с Щербаковым к таким махровым ретроградам себя не относим. Разумеется, мы ходим на ретро-вечеринки, NES party и массовый просмотр записей телепрограммы «Dendy: Новая реальность», но там целью является не прохождение какой-нибудь игры, а получение толпой фана от процесса. Поэтому подчеркну: к Pirates of Dark Water нужно подходить серьезно, с чувством, с толком, с расстановкой. Для пущего реализма – на приставке с родным картриджем. Если такого желания нет – идите на YouTube и смотрите «спидраны», чего уж там. Не всем дано быть романтиками.

PIRATES OF DARK WATER СЛОЖНА РОВНО В ТАКОЙ СТЕПЕНИ, ЧТОБЫ ПОТРАТИТЬ ВЕЧЕР-ДРУГОЙ НА ИЗУЧЕНИЕ КАЖДОГО УРОВНЯ

Cap'n Havoc



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1993
Жанр:
platformer
Издатель:
Data East / Codemasters
Разработчик:
Data East
Платформа:
Mega Drive

ТЕКСТ
Александр Щербаков

За четыре года до капитана Когтя из Claw, был другой капитан, титульный персонаж игры Data East. Я не возьмусь вот так на раз перевести его имя. Havoc – это разруха, разорение и паника. Наверное, вариант с паникой и полной деморализацией в данном случае подходит лучше всего. Не потому, что игра как-то особенно плоха – она как раз вполне ничего себе. Просто уровень сложности в Cap'n Havoc может заставить вас зарыдать.

Конечно, это далеко не самый сложный платформер на свете, но от этого легче не станет. Его тяжело пройти даже используя сейвы на эмуляторе, а настоящую, оригинальную версию – вообще практически нереально. С сохранениями народ худо-бедно игру проходит, можете заглянуть на YouTube. Только лучше ищите по американскому названию – High Seas Havoc. Там люди изрыгают проклятья в адрес разработчиков, кто-то замечает, что все-таки ухитрился дойти до финала через семь лет после покупки картриджа, ну и все такое.

С Claw игру роднит тема мультяшного пиратства. Здесь главный герой тоже капитан, «как бы пират» (на самом деле, нет, конечно), и тоже котик, но только морской. Надо заметить, это крайне странный, я бы сказал, неортодоксальный выбор животного для мультяшной видеоигры – тем более, про морской разбой.

Гигантский Антропоморфный Попугай похитил у доблестного котика подругу и вообще стал творить всякие нехорошие вещи, в результате чего капитан Паника отправляется в путешествие, чтобы всех спасти. Лучше бы он, скотина, этого не делал и поберег наши нервы.

Я вообще расчитывал, что Cap'n Havoc будет таким обычным миленьким платформером. Он действительно миленький – внешне. Основных проблем две – это адский, хардкорный уровень сложности (что не считалось зазорным в те времена) и своеобразные представления разработчиков о том, каким должно быть управление в игре. Помимо крестовины задействована всего одна кнопка. И это отлично, так держать. Проблема в том, что она отвечает за прыжок, а при двойном нажатии – за удар в прыжке.

Вроде бы отличный выход, упрощение управления. На практике же получается уродство. «Физика» прыжка, во-первых, такова, что к ней вообще черта с два толком приноровишься. Нас при этом, конечно, заставят время от времени прыгать по узеньким платформочкам и вообще расчитывать полет. Во-вторых, к удару в прыжке тоже привыкнуть крайне сложно – особенно это хорошо дает о себе знать во время встреч с боссами. Вот ты летишь на него, вот ты еще раз нажал прыжок, оно почему-то не сработало, у тебя уже снялись жизни, какая досада.

Естественно, при таком раскладе ни до каких финальных этапов я не добрался, хотя, признаюсь, от боевого прохождения с постоянным использованием сейвов в определенный момент даже стал получать какое-то извращенное удовольствие. Я оценил, правда, видеозапись сражения с последним боссом. И это что-то с чем-то, такой очень капкомовский опыт. Чем дальше в лес, тем больше автор видео – а вместе с ним и зрители – офигевает от происходящего, переходит на брань и желает смерти всем, кто участвовал в разработке Cap'n Havoc.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

Остров хлеборезов







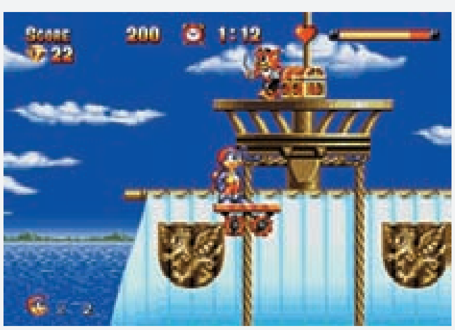
Формально вот эти маленькие «ретро-рецензии» (сейчас это Claw и Cap'n Havoc) совершенно не обязаны как-то напрямую или косвенно иметь отношение к главному спецматериалу. Тем не менее, мы обычно все же стараемся как-то тематически все это объединять. Вот сейчас раз основная статья посвящена Pirates of Dark Water, значит, надо как-то пиратов вкрутить. Но только не в смысле, что давайте напишем фигульки про Pirates!, Monkey Island, Uncharted Waters или там «Корсаров» – все это достойно отдельных крупных описаний. Не говоря уж о том, что про все это, кажется, раз пятьдесят писали. Поэтому выбираем что-то попроще и не столь на слуху. Это я вам тут объясняю на всякий случай – если есть какие-то вопросы на этот счет.

Изначально я планировал написать не про Cap'n Havoc, а про Cutthroat Island. Она и по жанру близко к Pirates of Dark Water, и, ясное дело, про пиратов, и вообще. Раньше в Cutthroat Island я не играл. Но видел, кажется, в программе «Денди: Новая реальность», да и вообще в курсе был. Дай, думаю, ознакомлюсь и напишу. Игра, как понимаете, еще и по фильму – «Остров головорезов» он у нас официально назывался. Если не в курсе – это один из самых одиозных провалов в истории кинематографа, $10 млн сборов при $115 млн бюджета (все $150, если с учетом инфляции). Фильм надолго похоронил пиратскую тематику в Голливуде – фактически аж до «Пиратов Карибского моря» и «Хозяина морей: На краю земли». «Остров головорезов» я тоже не смотрел и хотел этот пробел рано или поздно восполнить – хотя фундаментальным его никак и не назовешь. А тут повод хороший. Посмотрел, значит, подготовился. Запустил игру и пришел в ужас. Совершенно не ожидал такого.

Я вот тут сокрушался по поводу уровня сложности в Cap'n Havoc. Но Cutthroat Island местами заставляет побледнеть капитана Панику. Причем сложность в «Головорезах» во многом связана с какими-то невероятными загогулинами в геймдизайне, за которые в наше время принято пороть ремнем. Понятно, что сейчас все игры изрядно казуализировались, и почти все артефакты 16-битной эпохи и ранее вызывают скрежет зубовный и вопли «так нельзя!». И это, кстати, тема для отдельного разговора – который обязательно состоится в одном из ближайших выпусков рубрики «Круглый стол». Но вот в Cutthroat Island все обстоит так не потому, что так было принято, а просто по каким-то идиотским причинам. И игра реально сложная. Я, как водится, полез на YouTube посмотреть, что у людей с прохождением. Так вот, прохождений нет – люди показывают первый уровень и, в целом, на этом и останавливаются. Их легко понять, потому что это издевательство. На втором уровне в простейшей ситуации – герои едут на тачке по холмам – нужно очень серьезно думать и пытаться понять, что подразумевали разработчики. Почему, например, одного врага сбивать можно, а другого нельзя? А вот нипочему. Почему уже на первом уровне игра без предупреждения на ходу превращается из beat 'em up'а, где можно ходить вверх-вниз, в плоский сайдскроллер?

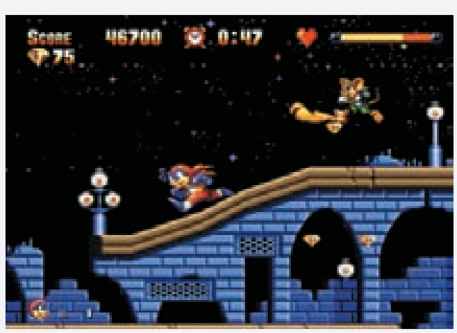
Когда я написал Торику, что меня тошнит от Cutthroat Island, он заметил, что ну как же, там же есть вот эти переходы, и там можно учить разные удары по ходу продвижения. Как бы да, все это есть. Но уж лучше я пойду и поиграю в Pirates of Dark Water, которая для SNES, которая клон Golden Axe и Final Fight, и которую Слава бьет ногами в основном материале нынешнего выпуска Retroactive. Не совсем заслуженно, как я считаю. То есть, она уровню к третьему становится весьма, весьма нудной. Но это неплохой вариант Final Fight. Поинтереснее, наверное, Captain Commando или чего-то такого. И он красив, хорошая альтернатива Golden Axe для SNES. Думаю, уж получше Legend какой-нибудь.

Зато, как уже отмечалось, я таки посмотрел фильм «Остров головорезов». Он, в общем, даже местами очень мил. Харлин вон, как обычно, финские флаги развешивает. Мартышка смешная есть. СИ









Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!





Последняя надежда фантазии

Здравствуйте, уважаемая «Страна Игр», Константин, Наталья, TD, Евгений Закиров!

Я давно хотел написать вам насчет всенародно любимой Final Fantasy. А конкретно – о седьмой части. Постоянно и отовсюду только и слышно, какая она, седьмая, со всех сторон замечательная, лучшая и неповторимая. А если у человека есть борода и ему по паспорту лет больше, чем Царьпушке, то он еще обязательно шестую серию вспомнит, она, вроде, вообще двухмерная была. В вашем журнале я много раз уже читал о всевозможных «Финалках», знаю, что это большой сериал, да и вообще много о ней уже из ваших статей разного знаю. Но сам все никак сыграть не удосужился. Все кажется, что нужно дождаться римейка той самой легендарной седьмой части. Ведь если она всем так нравится (скриншоты страшненькие, но ведь не в графике, говорят, счастье?), то, наверное, это самый лучший вариант? Будет все то же самое, только красиво и с хорошими видеозаставками, как в мультфильме «Дети пришествия». Вот только непонятно, когда этот римейк выйдет. Все по-разному говорят, никакой определенности. И у вас в статьях тоже прямо сказано не было. Надеюсь, хоть прямой вопрос в этом письме поможет разобраться: сколько еще ждать и, если еще долго, то стоит ли попробовать начать знакомство с сериалом с какой-то другой части. Только, пожалуйста, не с шестой, ладно? Старые двухмерные игры – они, конечно, очень классные, душевные, но, как показало время, в основном, только те, которые запали в сердце еще тогда, когда считались красивыми. И если я в Final Fantasy VI в свое время не сыграл, то момент, наверное, уже упущен. На скриншотах какие-то смешные схематичные человечки практически без анимации. Едва ли я смогу их полюбить… А Final Fantasy XIII я, признаться, побаиваюсь. Хоть ее многие и похвалили, многие же, напротив, охаяли. А портить знакомство с сериалом как-то боязно.

Виталий Сурденко,
г.Сочи

**Константин Говорун ** *Вот зря, кстати насчет старых спрайтовых игр. Я прекрасно понимаю, что к первым трем частям на NES современному геймеру лучше не подходить. Там и картинка архаичная, и сюжет не то чтобы очень хорош. Но ролевые игры на 16-битках достаточно красивы, и геймдизайн в них мало чем отличается от того, что можно увидеть в современных JRPG. Даже более того – Final Fantasy VI сложнее, интереснее, увлекательнее, чем многие более поздние игры цикла. И выглядит привлекательнее, чем трехмерная (из трех полигонов) Final Fantasy VII. Так что я – за смешных схематичных человечков, их очень легко полюбить.*

**Сергей Цилюрик ** *Привет, Виталий. Надеяться на римейк седьмой части я бы все-таки не стал: во-первых, его еще не анонсировали и неизвестно, анонсируют ли вообще и когда это случится; во-вторых, его могут доверить не заслуживающим доверия людям (вот Мотому Торияма недавно говорил как раз, что хочет им за-*

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!
Присылайте свои вопросы на номер
8-926-878-24-59

Доброго дня, «Страна»! Я к вам с вопросом насчет той коллекционки «Алана Вейка», которую будут продавать у нас, в России. Дело в том, что предзаказы уже открыты, но никто толком не может ответить, отличается «наша» версия от европейской или нет.

А до конца никто и не знает. Вот, что нам ответили в Microsoft:
«Состав коллекционного издания такой:
- Диск с игрой на английском языке с русскими субтитрами (меню и документация на русском).
- Аудио- и видеокомментарии от Remedy на английском языке.
- Книга на английском языке.
- Диск с саундтреком».
Насчет скачиваемого контента полной уверенности нет. Есть вероятность, что, как и в случае с коллекционным изданием Forza 2, ключа на скачивание к русской версии приложено не будет, так как «Лайва нет». Но, повторимся, это пока только догадки.

«Страна», привет! В передаче Random Encouner вы рассказывали о коллекционке Metro 2033, она мне очень понравилась, решил купить. Но в нашем магазине для Xbox 360 коробка выглядит как-то по-другому. И продавец ничего подсказать не может. В чем подвох?

Подвох в том, что мы в нашей программе показывали российское коллекционное издание игры для ПК, в то время как для Xbox 360 коллекционка была выпущена другая – менее, на наш взгляд, интересная. В ней нет ни командирских часов, ни карты метрополитена, ни даже бонус-диска – лишь набор открыток да redeem-код на скачивание особо симпатичного шотгана (и это – несмотря на то что «Лайва нет»). Тоже, в общем, неплохо. А покупать или нет – решайте сами.

няться), и в итоге римейк может запросто оказаться загубленным. Да и разросшаяся Compilation of Final Fantasy VII тоже может сказаться на римейке наличием персонажей, которых там быть не должно (да, я про Гакта).

Оптимальной для знакомства с сериалом частью я считаю десятую. Она вполне себе классическая JRPG, ничем слишком сильно, скорее всего, не удивит, но позволит составить правильное представление о том, за что люди любят финалки. После десятой можно попробовать двенадцатую – она совершенно иного типа, но тоже очень и очень замечательная. Если есть PSP, категорически нельзя проходить мимо Tactics, а если DS – Ring of Fates (у них, однако, жанры несколько другие – TRPG и экшн-RPG соответственно). Эти четыре игры, на мой взгляд, достаточно хороши, чтобы заменить седьмую часть.

**Наталья Одинцова ** *FF XIII хорошо отражает суть японских RPG: акцент на сюжете (повлиять на развитие событий самостоятельно игрок не может), на взаимоотношениях персонажей. Вдобавок здесь созданы, я бы сказала, тепличные условия для новичков: объясняют буквально все, ведут чуть ли не за руку, и запутаться, кажется, попросту невозможно. «Неправильно распределить очки опыта», «по часу перепроходить подземелья только потому, что команду успели убить за несколько шагов до сейвпойнта», – никаких подобных ловушек. Вместе с тем составить по ней представление о предыдущих Final Fantasy сложно. Ведь почему FF XIII может отталкивать? Сюжет здесь не предполагает того, чего в избытке было в той же FF X, например: блужданий по городам и их окрестностям, вылазок на карту мира (а как выяснилось, многие только так и проникались колоритом виртуального мира). Точно так же сюжет FF XIII не предполагает и завала побочными заданиями, такой MMO-шной по духу иллюзии свободы, которую FF XII (впервые в сериале, если не считать онлайновую FF XI!) обеспечивала уже на ранних порах. То есть, если герои двенадцатой Final Fantasy, а также их переживания вас ну никак не зацепят, всегда остаются дополнительные квесты, экскурсии по миру, красиво покачивающиеся бедра Фран, наконец (не любить Фран, мне кажется, невозможно). А вот если у вас внезапно аллергия на персонажей FF XIII разовьется (хотя там такая подборка, уж кто-нибудь да точно понравится), то все, пиши пропало. Хотя вот лично мне понравилось, как историю преподнесли, да и вообще, на мой взгляд, львиная доля возмущения в адрес FF XIII – как раз из-за обманутых ожиданий. Вроде как: ждали-ждали что-то в духе прежних выпусков, и внезапно не дождались. Вот и FF XII в свое время далеко не всем по вкусу пришлась, кстати.*

Бесплатный совет

Привет, редакция, привет, Врен! Пишу вам с вот такой интересной просьбой. Не секрет, что времени между тем, как вы сделаете журнал (напишете статьи и все такое), и тем, когда он наконец появится в магазине, проходит куча времени. Вроде, даже побольше недели. То есть получается вот какая нечестность: вы уже знаете все оценки свежих игр, а мы, геймеры, еще нет! Нам, типа, приходится ждать все эти дни. Уже и игра, бывает, давно продается, кто-то ее даже пройти успел, а журнала с оценкой все нет и нет, то ли покупать уже эту игру, то ли она фигня баллов на семь и даже и переживать не из-за чего. Конечно, вы скажете, мол, можно в Интернете всякие чужие оценки посмотреть, есть же разные сайты, как отечественные, так и зарубежные. Но ведь это же не «Страна Игр», понимаете? И вообще – сайты это как-то не круто, на сайтах не пойми кто не пойми что пишет.

В общем, что я предлагаю: вы, как статью напишете, вы сразу вывешивайте оценку на своем сайте! И всем хорошо. Нам не надо журнал еще несколько дней ждать, а вы, получается, куда быстрее всем все об игре рассказали, утолили, так сказать, информационный голод геймеров.

ЗЫ. Говорят, у вас в журнале не только статьи про игры с оценками есть, но какие-то «спецы». И, типа, что диски у вас какие-то здоровские. Может, вы их тоже на своем сайте повесите?

Антон Коряков,
г. Орехово-Зуево

**Константин Говорун ** *Хорошие игры не устаревают. Ладно бы если б в магазинах все диски разбирали ДО того, как журнал с рецензией вышел (прочитал, отправился покупать – а поздно). Но ведь нет этого. Не нужно гнаться за модой и покупать игры в день релиза. Я, например, и через год беру их, и через два. Под настроение. Так даже и дешевле получается.*

Achievement unlocked

Здравствуй, «Страна Игр»! Я совсем не знаю, про что можно было бы написать, потому что пишу тебе в первый раз. Читаю тебя я не так уж и давно, мой первый номер датируется январем 2005 года, там еще PSP и DS пластилиновые дерутся. Помню, твои читатели, особенно из числа тех древних мастодонтов, которые с тобой с самого начала, ругали за дизайн и все такое. А мне «Страна Игр» нравится какой бы ни была! Хотя найти между страниц гигантский постер Меган Фокс из «Трансформеров» было бы приятной неожиданностью! :)

Еще хотелось бы выразить свое мнение по поводу NFS Shift. Мне она почему-то одновременно и нравится, и раздражает безмерно. Конечно, гоняться там здорово, никогда не знаешь, проедешь ли ты поворот или улетишь в тартарары, и это здорово. Но когда дело доходит до тюнинга, меня выворачивает наизнанку. Я ни за что не хочу верить в то, что в 2009 году в гоночной игре возможен такой куцый тюнинг. А про рисование всяких картинок на машинке я вообще молчу, это просто издевка. Вот.

По мне, дак в Gran Turismo 4 тюнинг интересней, да и машина меняется в поведении заметнее. Я с удовольствием прошел ее на 100%, хотя и потребовалось аж четыре года. А в NFS я кое-как добрался до третьего уровня, и совсем не интересно стало. Подскажите, пожалуйста, как можно перекачать фотографии GT4 с PlayStation 2 на комп или еще куда-нибудь?

А вообще, цель этого письма в том, чтобы я наконец-то поставил в своей личной книжечке оргазмов напротив графы «Написать в «Страну Игр» письмо» галочку. :)))

До свидания, «Страна Игр»!

Алексей Танлыбаев,
Костромская обл.

**Юрий Левандовский ** *Насчет NFS согласен: система винилов там после Forza – одно издевательство, и тюнинг странен, не поспоришь. Но все равно Shift остается пока, наверное, единственной гонкой, которая может передать динамику езды в машине с видом из кабины. После нее другие игры кажутся экскурсией в ховеркрафтах – особенно та же Forza 3.*

А вот как копировать фотки из GT4… Помню, что все очень просто и прозрачно, вот только не помню саму последовательность действий. Это так давно было… Ну, что и как делать, вам игра сама подсказывает, а главный подвох вот в чем: USB-флэшка должна быть отформатированна в Fat или Fat32, в любом другом виде консоль ее просто не поймет. Вставляйте ее в USB-порт PS2 и, когда сделаете фотку, выбирайте в опциях «сохранить на USB». Вот и вся премудрость.



Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Хотя новая часть Splinter Cell и разработана на уже устаревшем движке Unreal Engine второго поколения, сложно назвать ее некрасивой. Смотрите видео в «Территории HD» в качестве иллюстрации.



Super Street Fighter IV
Capcom взялась за старое. Сколько еще «Супер турбо» переизданий четвертой части Street Fighter мы увидим? Гадать бесполезно, поэтому смотрим видео из превью-версии.



Другие парни
Фильм о нелегкой службе двух нью-йоркских полицейских-неудачников, мечтающих стать лучшими копами города.

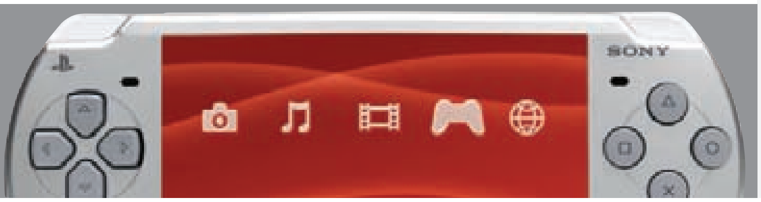


B Gata H Kei
Экранизация фривольной манги, название которой в Рунете уже перевели как «Второй размер, интим предлагать», – лишь одна из пары десятков постановок весеннего аниме-сезона.



PSP Zone

Прошивка: 6.20
Демоверсия: Dead or Alive: Paradise
Трейлеры: Blaze Union: Story to Reach the Future, Lucha Libre AAA: Heroes of the Ring, Knights in the Nightmare



Слово редактора

Кто бы мог подумать, что возвращение Сэма и Макса благодаря усилиям TellTale Games растянется аж на три сезона? Невероятно, но факт – демоверсию первой серии вы найдете на нашем диске. Кроме приключений вольных полицейских рекомендуем обратить внимание на геймплейные видео из пятой части Splinter Cell, подборку опенингов из нового аниме-сезона, обновленную версию мода Surreal для Battlefield 2, а также трейлер фильма «Другие парни» – явного ответа Кевину Смиту с его «Двойным копецом».

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Пульс

Видеопревью:
- Alan Wake (PC, Xbox 360)
- Prince of Persia: The Forgotten Sands (PC, PS3, Xbox 360)
- Super Street Fighter IV (PS3, Xbox 360)
- Okamiden (DS)
- ModNation Racers (PS3)
- Naughty Bear (PS3, Xbox 360)

Обзоры:
- 2010 FIFA World Cup South Africa (PS3, Xbox 360)
- Lead and Gold: Gangs of the Wild West (PC, PS3)

Особое мнение:
- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (PC, Xbox 360)

Трейлеры:
- Gears of War 3 (Xbox 360)
- Crysis 2
- EA Sports MMA
- Singularity
- Red Dead Redemption
- Super Street Fighter IV
- Marvel vs. Capcom 3
- Dead Rising 2

Special:
- Wing Commander IV: The Price of Freedom (игрофильм)
- Random Encounter
- Отчет о Captivate 2010

PC-DVD:

Демоверсии:
- Sam & Max: The Devil's Playhouse Episode 1: The Penal Zone

Территория HD:
- Alan Wake
- Super Street Fighter IV
- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
- ModNation Racers

Банзай!:
- K-ON!! (опенинг)
- B Gata H Kei (опенинг)
- House of Five Leaves (опенинг)
- Angel Beats! (опенинг)
- Haunter103 - A Feel-Good (AMV)

PSP-Zone:
- Прошивка 6.20
- Dead or Alive: Paradise (демоверсия)
- Blaze Union: Story to Reach the Future (трейлер)
- Lucha Libre AAA: Heroes of the Ring (трейлер)
- Knights in the Nightmare (трейлер)

Дополнения:
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA II
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Crysis
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Left 4 Dead
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Quake III Arena
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:
- ATI Catalyst 10.3 Win 7/Vista 32-bit
- ATI Catalyst 10.3 Win 7/Vista 64-bit
- ATI Catalyst 10.3 Windows XP 32-bit
- DirectX End-User Runtime (Февраль 2010)
- ForceWare 197.45 Win XP
- ForceWare 197.55 Win 7/Vista 32-bit
- ForceWare 197.55 Win 7/Vista 64-bit

Патчи:
- Grand Theft Auto IV v1.0.5.1 RU
- День победы 3 v1.4 RU
- Mount & Blade. Эпоха турниров v1.111 RU
- Star Wars: The Force Unleashed v1.2 RU
- Stronghold 2 v1.4.1 RU

Софт:
- ClamWin Free Antivirus 0.96.0.1
- Comodo Internet Security Free 4.0.141842.828
- Opti Drive Control 1.48
- PhotoFiltre 6.4.0
- Ashampoo Internet Accelerator 2.11
- Ashampoo Magical Security 2 2.02
- BitZipper 2010
- C-Organizer Pro 4.0.1
- Easeus Todo Backup 1.1
- Folder Lock 6.4.1
- FoldersReport 1.21
- HashMyFiles 1.66
- MonitorInfoView 1.05
- MyUninstaller 1.65
- PC Wizard 2010 1.94
- Speccy 1.00.125 beta
- WinFontsView 1.05
- WinStars 2.0.79
- WinUpdatesList 1.23
- CloneDVD mobile 1.7.0.0
- InstalledCodec 1.15
- Wavosaur 1.0.5.0
- DiskDigger 0.8.3.176
- Ashampoo Magical Optimizer 1.22
- Ashampoo StartUp Tuner 2 2.00

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.93 RU
- Mozilla Firefox 3.6
- Virtual CD 10.1.0.6
- Adobe Acrobat Reader 9.3
- K-Lite Mega Codec Pack 5.9.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 3.2.2
- HyperSnap-DX 6.80.01
- Miranda IM 0.8.21
- QIP Build 8095
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 107
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime QuickTime 7.6.6
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.5

Widescreen:
- Ужин с придурками (Dinner for Schmucks)
- Одноклассники (Grown Ups)
- Шрэк навсегда (Shrek Forever After)
- Лузеры (The Losers)
- Другие парни (The Other Guys)

Shareware/Freeware:
- Avernum 6
- Mahjongg Dimensions Deluxe
- The Adventures of Mary Ann: Lucky Pirates
- The Palace Builder

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

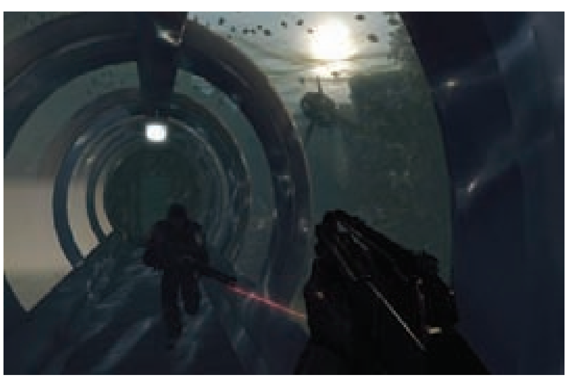
Sam & Max: The Devil's Playhouse Episode 1: The Penal Zone
Демоверсия первого эпизода третьего сезона игры, в котором Сэм и Макс должны обезвредить огромную инопланетную гориллу. Действие разворачивается на космическом корабле, зависшем над одним из земных городков. Герои оказываются запертыми в камере, но мультяшных детективов этим не остановить, ведь Макс теперь обладает сверхъестественными возможностями, среди которых: телепортация, чтение мыслей и умение превращаться в разные объекты. На прохождение доступного отрезка игры уйдет около 15 минут.



Battlefield 2
Поклонников Battlefield 2 в нынешнем месяце ждет возвращение Surreal, одной из самых необычных модификаций для игр серии Battlefield. Создатели данного предоставили игроку возможность испытать себя в самых необычных битвах. Воздушные бои с участием летающих тарелок, управляемых инопланетянами, битва морпехов с Далеками из сериала Doctor Who – все это доступно в Surreal 2010 v0.1. При всей необычности мод оказался очень качественным, что является несомненным плюсом, да и играть в него интересно.



Crysis
Лавры главного мода на нынешнем диске достаются Living Hell: Noname Island 2 v1.2.1, великолепной работе, созданной для поклонников Crysis. Идеологически данная модификация является прикввелом оригинальной игры. По задумке авторов Living Hell: Noname Island 2 v1.2.1, действие разворачивается на безымянном острове, где проводятся бесчеловечные эксперименты в области клонирования. Главному герою предстоит испортить местным ученым праздник, правда, сделать это будет крайне непросто.

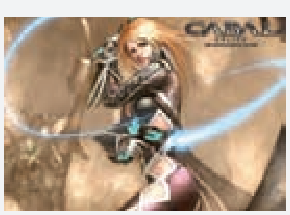


rFactor
На этом диске настоящий подарок для любителей гонок по овальным трекам. Их вниманию предлагается NSS 2010, отличная работа, посвященная состязаниям из цикла NASCAR. Помимо основной серии, можно опробовать себя и в младшей лиге. Трассам в моде места не нашлось, зато его авторы воссоздали все машины, которые соревнуются в нынешнем сезоне. Каждый из представленных в NSS 2010 сток-каров воспроизведен максимально подробно, причем это касается не только внешнего вида, но и физической модели.

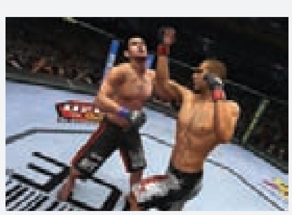


Галерея

Обои для рабочего стола



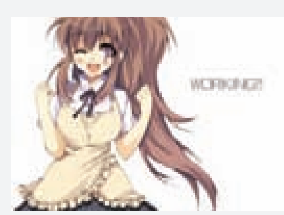
Скриншоты



Иллюстрации



Банзай!



Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (PC, Xbox 360)
Злой-презлой Сэм Фишер наконец-то перестал прятаться и вышел на тропу войны. Но от старых привычек, как известно, сложно избавиться.



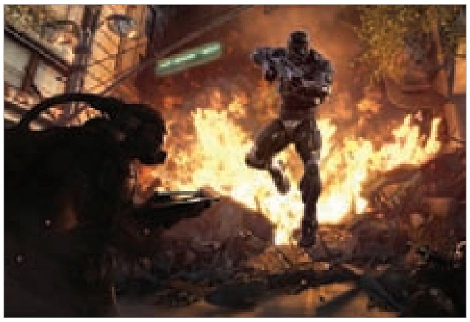
2010 FIFA World Cup South Africa (PS3, Xbox 360)
Как всегда, к очередному чемпионату мира Electronic Arts готовит тематическую футбольную игру. Но стоит ли ждать от нее чего-то нового, или это просто большой аддон?

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Gears of War 3 (Xbox 360)
Как всегда, анонс очередной части (на этот раз, правда, заключительной) Gears of War сопровождается совершенно потрясающим и атмосферным трейлером.



Crysis 2 (PC, PS3, Xbox 360)
В Crytek, впрочем, не отстают. И хотя сразу понятно, в чью сторону смотрели немцы, когда делали этот ролик, трейлер получился отменным.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Random Encounter
В команде штурмующих новостное подземелье потери и замена. Кто вывалился из партии? Кто занял чье место? Интрига-интрига.



Все против Capcom!
Видеоиллюстрация упоминающихся в статье случаев явной (часто – намеренной) вражды между персонажами Capcom и героями (и не очень) вселенной Marvel.

В продаже с 26 мая

Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Dragon Age: Awakening

Лучшая RPG о нетрадиционных межпартийных половых актах получила логическое продолжение. Каким будет вердикт опытных экспертов?



РЕЦЕНЗИЯ

Фобос. 1953

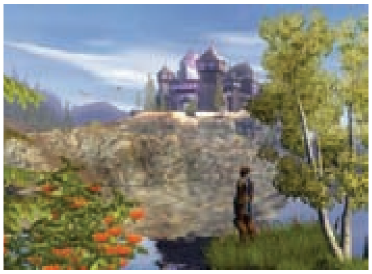
Возможно, путешествие по мрачным бункерам сталинской эпохи прольет свет на тайну гибели вождя всех времен и народов. Или не прольет.



СПЕЦ

История RPG, часть вторая

От преданий старины глубокой мы переходим к артефактам, более-менее доступным для исследования современными геймерами.



В РАЗРАБОТКЕ

Dead to Rights: Retribution (PS3, Xbox 360)

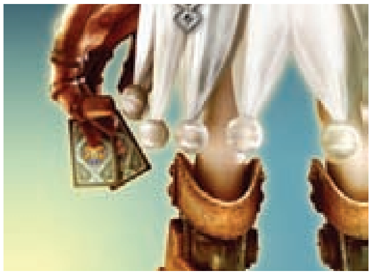
«Воспитание жестокости у полицейских и собак». Часть новая, на консолях нынешнего поколения.



В РАЗРАБОТКЕ

The Eye of Judgment Legends (PSP)

Великолепная карточная «мозголомка» с легкостью сожрет пару месяцев вашего свободного времени.



СПЕЦ

Файтинг-турниры: вчера и сегодня

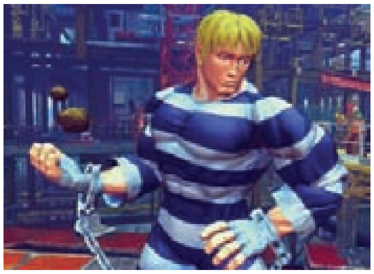
Наша корреспондентка Хайди Кемпс рассказывает о самых известных файтинг-турнирах мира.



РЕЦЕНЗИЯ

Super Street Fighter IV (PS3, Xbox 360)

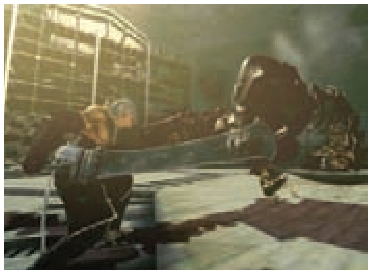
На шаг ближе к идеалу? Или уже вот оно – совершенство? Никаких скоропалительных оценок – играть, играть и играть!



РЕЦЕНЗИЯ

Nier: Gestalt (Xbox 360)

Самый известный цикл action-RPG от Square Enix – Kingdom Hearts. «Нужно больше!» – постановили в издательстве. Но выйдет ли из Nier сериал?



СПЕЦ

Осторожно, зомби!

Александр Щербаков знает о зомби все. Леденящие душу подробности, исторические факты и городские легенды – всему найдется место в его статье!



В следующем номере

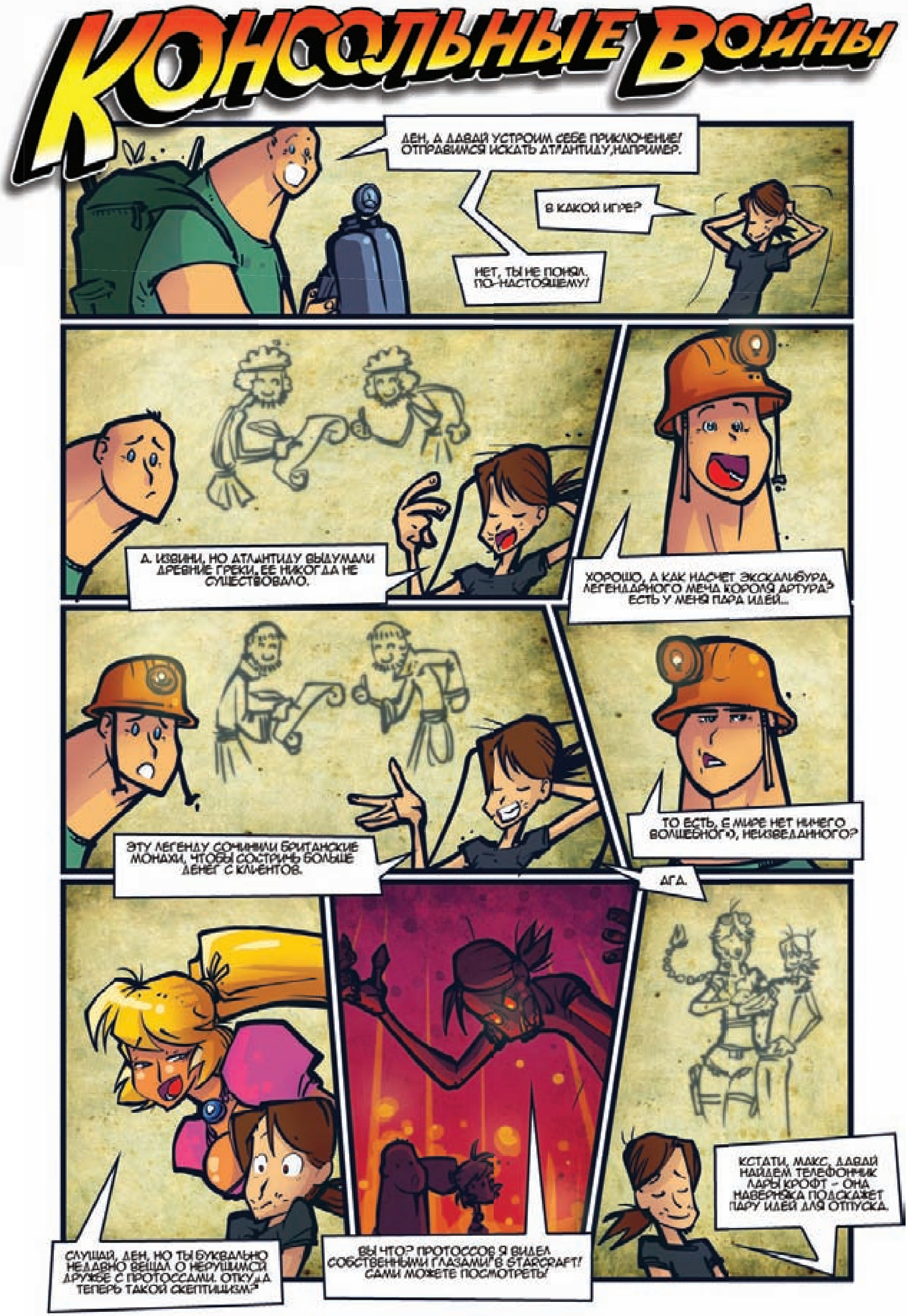
Извержение исландского вулкана не только заставило Врена четыре дня страдать в Сан-Франциско в ожидании рейса, но и пожрало несколько самолетов с пресс-версиями майских игр. Поэтому мы пока не знаем, какая новинка до нас доберется раньше – Alan Wake, Split/Second: Velocity, Lost Planet 2, Metal Gear Solid: Peace Walker. Что окажется в почтовом ящике первым – то и попадет на обложку.

Alan Wake

Split/Second



MGS: Peace Walker



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак



Networks People Trust™
www.trendnet.ru
In Game We Trust.
РЕКЛАМА
Гигабитный Wi-Fi маршрутизатор
стандарта 802.11n 300 Мбит/с
TEW-639GR
Широкие возможности
Построение высокопроизводительных гигабитных Ethernet-сетей.
Увеличение площади покрытия сети WI-Fi стандарта N до 6 раз благодаря технологии MIMO.
Соединение высокоскоростной сети (до 300 Мбит/с) с адаптерами стандарта N, поддерживающими WPS, одним нажатием кнопки.
Играйте он-лайн, смотрите он-лайн видео, скачивайте файлы больших объемов, пользуйтесь IP –телефонией, и все это одновременно!
Wi-Fi маршрутизатор стандарта 802.11n 300 Мбит/с с портом USB
TEW-634GRU
Wi-Fi маршрутизатор стандарта 802.11n 150 Мбит/с с поддержкой IP-TV
TEW-651BR
Wi-Fi адаптер стандарта 802.11n 300 Мбит/с для апгрейда игровых консолей и приставок
TEW-647GA
Гарантия на продукцию 3 года!
Техническая поддержка TRENDnet:
Москва (495) 737-0410, Россия 8-800-555-04-10
TRENDnet®
©2010 TRENDnet. Все права защищены.


NIVAL NETWORK
zzima.com
КАБАЛ
ОНЛАЙН
СТРАНА
ИГР


СТРАНА ИГР
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION